СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ

№8, ДЕКАБРЬ 1996

PC CD-ROM 3DO SONY PLAYSTATION SEGA SATURN NINTENDO 64

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

ОБЗОР 57 ИГР

ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ 7 ИГР

СЕКРЕТЫ К 35 ИГРАМ

7TH LEGION

Soviet Strike, G-Nome, Tomb Raider, M.A.X., Enemy Nation, Jet Fighter III, StarCraft, G.U.R.P.S., Necrodome ...

... Albion, Sand Warrior, Eradicator, Robo Pit, Megarace 2, Area 51, Soul Edge, Madspace, Fragile Alliance, Blood & Magic, Fighting Vipers, Dragon Dice, F1 Challenge, G.A.G., Z.A.R., Twisted Metal 2, СМУТА, Bubsy 3D, Virtual On, Distruptor, Privateer 2: the Darkening ...

... и другие

Tomb Raiders супердевушка от Core Design

Z - формула успеха



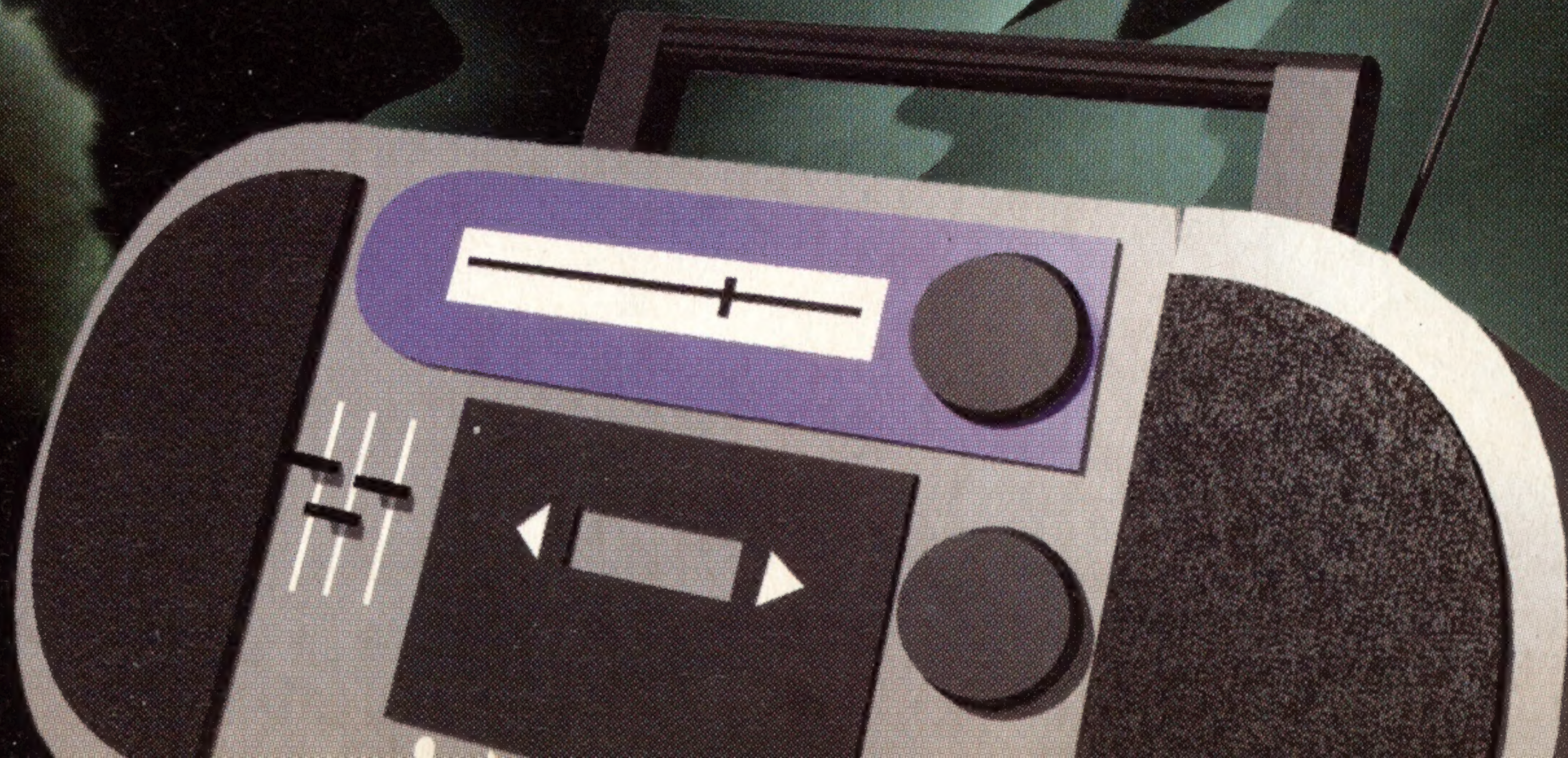
Я и мой пёс слушаем " М-Радио"



РАДИО

71,3 МГц



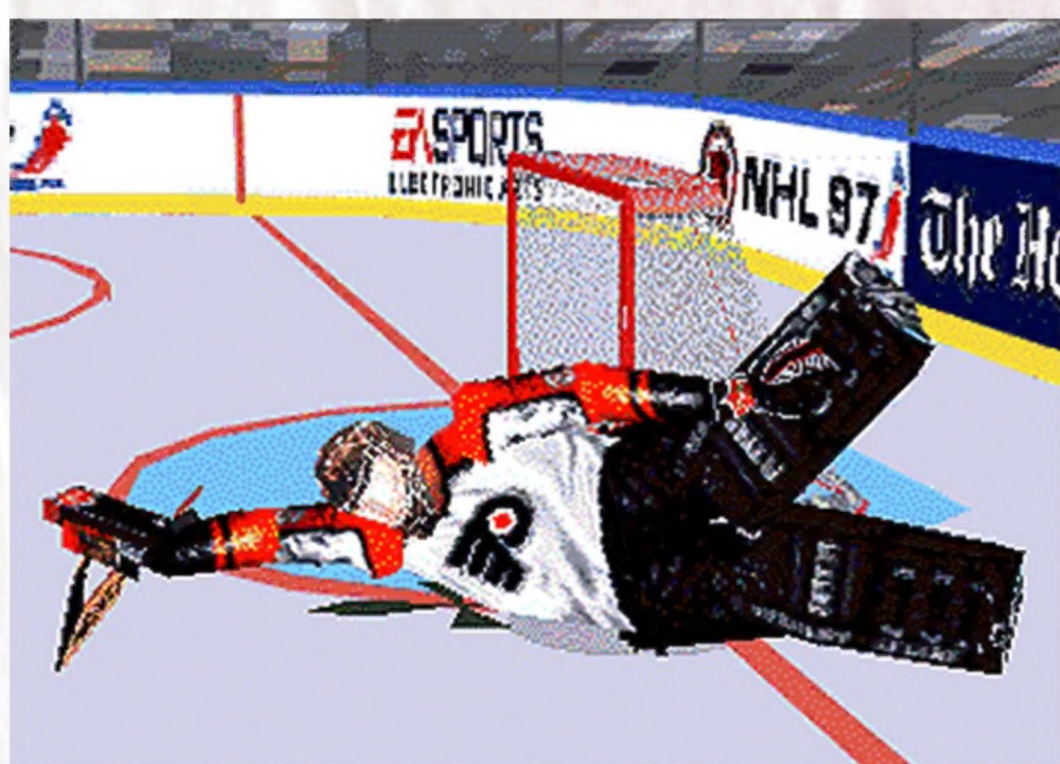


Дизайн Антон Шилкин

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

НОВОСТИ





ИНТЕРВЬЮ



ЭТО БУДЕТ ХИТ

PC









ВИДЕОИГРЫ



3DO



ТАКТИКА







СПИСОК ИГР

Внимание!

Теперь Вы можете подписаться на наш журнал в любом отделении связи. Просто придите на почту, возьмите подписной каталог АРЗИ и откройте его на странице 135.

Наш подписной индекс: 88767.

ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Дорогие друзья!

Принимаем Ваши поздравления в связи с выходом декабрьского, последнего в этом году номера «Страны Игр». Родившись одиннадцать месяцев назад, мы с гордостью отмечаем, что стали за это короткий срок самым толстым и самым популярным игровым изданием в России. Спасибо Вам, дорогие читатели за то, что оценили наш самоотверженный труд. Мы уверены, что будем Вам нравиться и дальше.

Немного о наших планах: в следующем году, мы резко сокращаем количество рекламы, число страниц за счет этого несколько уменьшится. Журнал будет выходить чаще — в период с 22 по 28 число каждого месяца. Будет много интересных интервью с ведущими американскими и европейскими разработчиками. Новости будут еще горячее и свежее.

В декабре мы уходим на каникулы, так что ждите феральский номер в конце января!

Удачи и благополучия Вам в следующем году!

Издатель
Дм. Агарунов.

PC CD ROM, SONY PlayStation, SEGA SATURN, NINTENDO 64, 3DO

В ожидании М-2

Matsushita Electric Industrial Co., компания, которая около года назад приобрела у 3DO Company технологию M2 за 100 миллионов долларов для использования ее в своей новой игровой приставке, а также в игровых автоматах, до последнего момента держала в секрете все свои планы по поводу ее выпуска в свет. И хотя до сих пор не известна ни дата выхода, ни окончательное название данной игровой системы, работа над ее созданием уже завершена. Представитель **Panasonic Wondertainment**, отделения этой компании по работе над созданием **M2**, **Hiroyuki Sakai**, в чьи обязанности входит разработка игр для данной приставки, недавно поделился с мировой общественностью окончательными спецификациями и прочими деталями этого амбициозного проекта. Как и ожидалось ранее, в ее основе лежат два 64-битных процессора **Power PC 602**, работающих параллельно. Один из них ответственен за работу с трехмерной графикой, другой же работает над общими вычислениями, такими, как логика игры и т.п. Аппарат будет использовать четырехскоростной проигрыватель компакт-дисков, а также, наряду со встроеннойпамятью для записи прохождений, карточку памяти, наподобие **Sony PlayStation**. Общая рабочая память составляет 8 мегабайт, причем, в отличие от остальных приставок, она не будет поделена на несколько ограниченных сегментов, хранящих различную по своей сути информацию. Поэтому разработчики уже сами будут решать, как и для чего ее использовать. Также данная игровая приставка будет оснащена стандартным PCMCIA портом для подключения к ней модема и прочих, совместимых с этим стандартом, устройств. Джойстик для **M2** будет представлять собой несколько улучшенный вариант аналого-цифрового контроллера для **Nintendo 64**, оснащенного дополнительными возможностями. И хотя данная информация пока не находит своего подтверждения, он, скорее всего, будет иметь не только аналоговый штурвал, но и аналоговые кнопки управления.

Но что действительно выделяет этот аппарат из всех прочих, так это его возможность одновременно показывать на экране живое видео совместно с трехмерными полигонами. Фактически, разработчики смогут теперь «одевать» трехмерные полигоны в видео текстурные карты, а также придавать любуто форму фильмовому изображению на экране. Сам **Hiroyuki Sakai** описывает эту особенность M2 примерно так: «Смешивание на одном экране трехмерных полигоновых объектов с видео изображениями в стандарте **MPEG1** является главной технической особенностью нашей игровой системы. Например, экран может быть поделен на две части. Верхняя будет показывать **MPEG** фильм, а нижняя — трехмерные полигонные объекты. Таким образом, мы можем наблюдать в верхней части экрана видеофрагмент, в котором будет лететь самолет, который при переходе на нижнюю часть экрана станет трехмерным объектом, созданным в реальном времени. Спецэффекты, которые ранее были доступны только в голливудских фильмах, смогут быть с относительной легкостью применены на **M2**».

Кроме этих функций, приставка сможет аппаратно производить все графические спецэффекты, что и **Nintendo 64**, но на несколько более качественном уровне.

Впервые, нашим глазам предстали реальные фотографии из продолжения популярной игры **D**, которая выйдет только на **M2**. В этот раз, правда, это произведение будет состоять из трехмерных полигонбв, создаваемых приставкой в реальном времени, в отличие от заранее снятых видеофрагментов, которые были представлены в **D**. Представляя публике свое новое твореНие, создатель **D2**, **Kenji Eno**, поделился своим мнением по поводу современного состояния игровой индустрии Японии, а также рассказал поподробнее о разрабатываемых его компанией, новых играх, но самое главное, о самой системе **M2**. Сначала, немного об игре. Работа по ее созданию началась уже давно, однако сам процесс программирования был отложен до

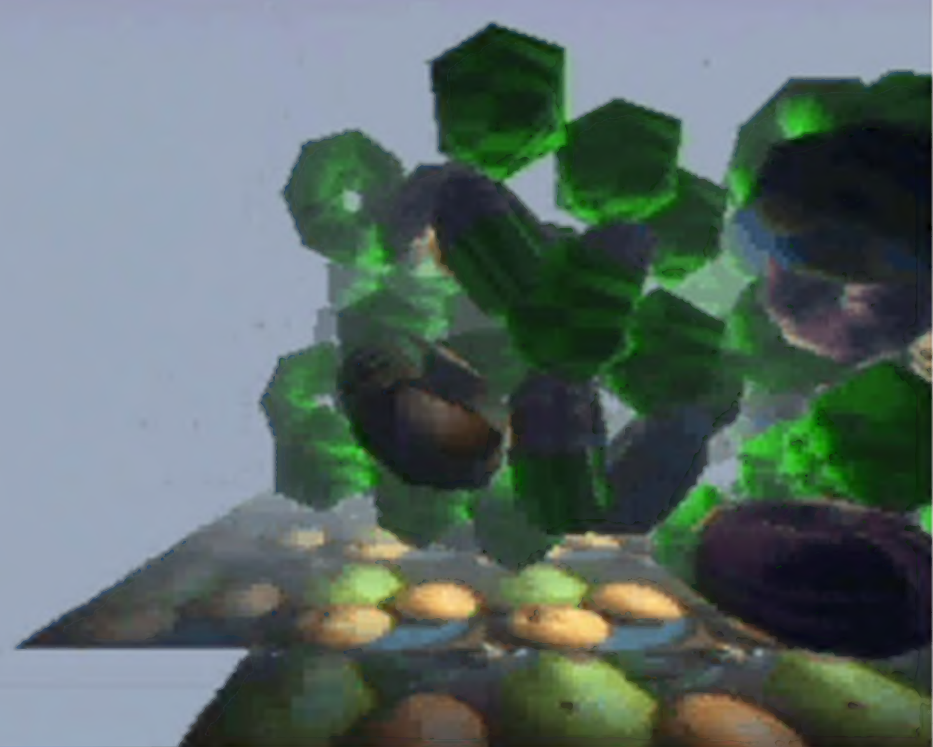


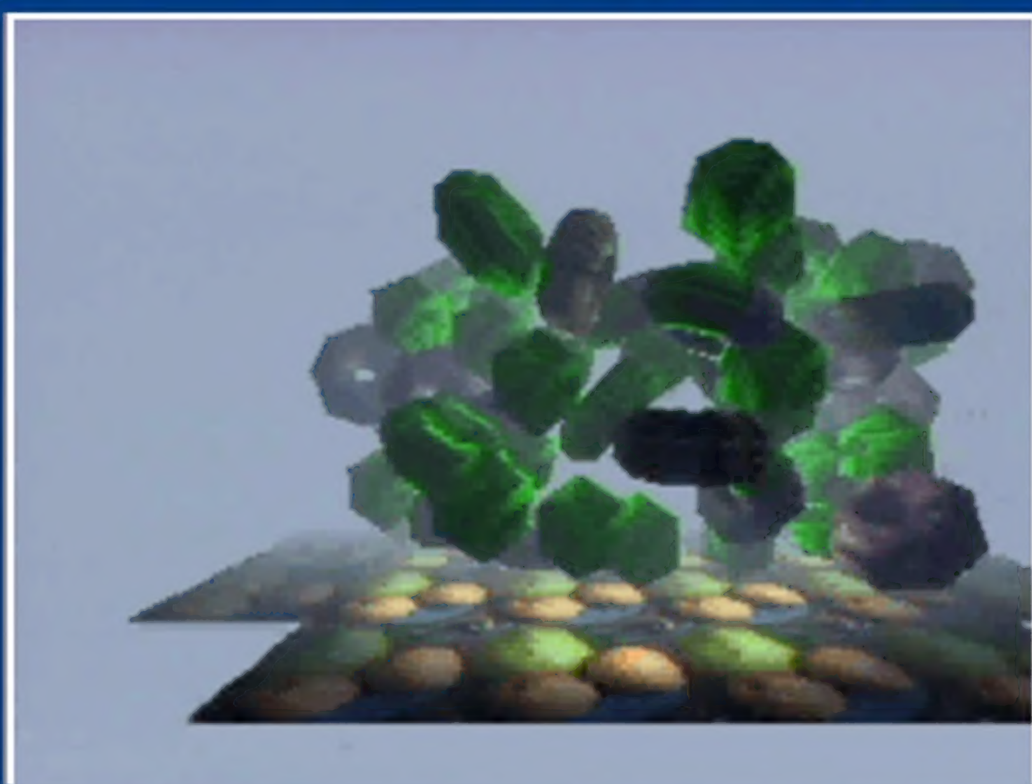
последнего момента, пока не была полностью завершена работа над приставкой. Как было сказано ранее, **D2** будет построена как полностью трехмерная приключенческая игра, аналогом которой можно назвать только

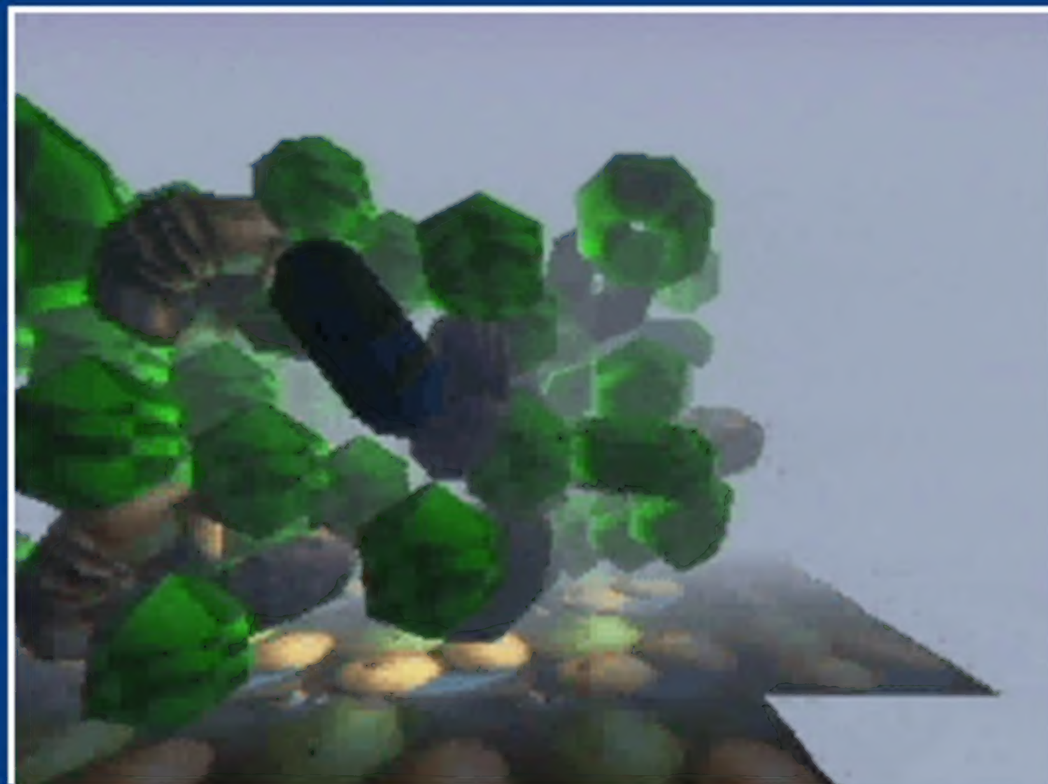


Mario 64. Здесь игрокам также будет дана полная свобода перемещения, а главным героем Вы будете управлять с помощью аналогового джойстика. История, на которой основано это произведение, является неким продолжением тех тем, которые были затронуты в первой версии. Все начинается в средние века. Один из феодальных князей в Тран-

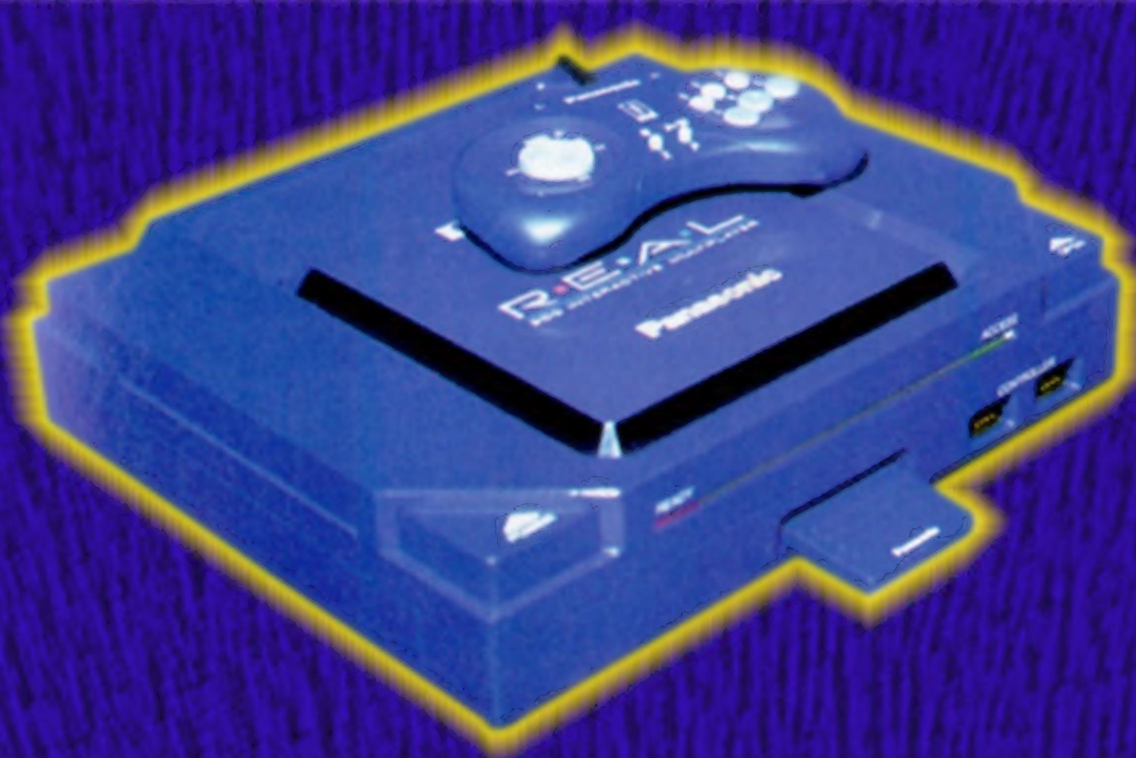
Этот видеоряд демонстрирует возможности приставки M2 при освещении










Некоторые варианты внешнего вида приставки M2

сильвании долгое время не мог получить себе наследника. По местным суевериям, он мог бы этого добиться, принося в жертву людей, сажая их на колья. Однако, естественно, кро-



ме ненависти и страха со стороны местных жителей, он ничего не получил. После же кончины его жены, жестокий князь совсем потерял рассудок и, изучив черную магию,

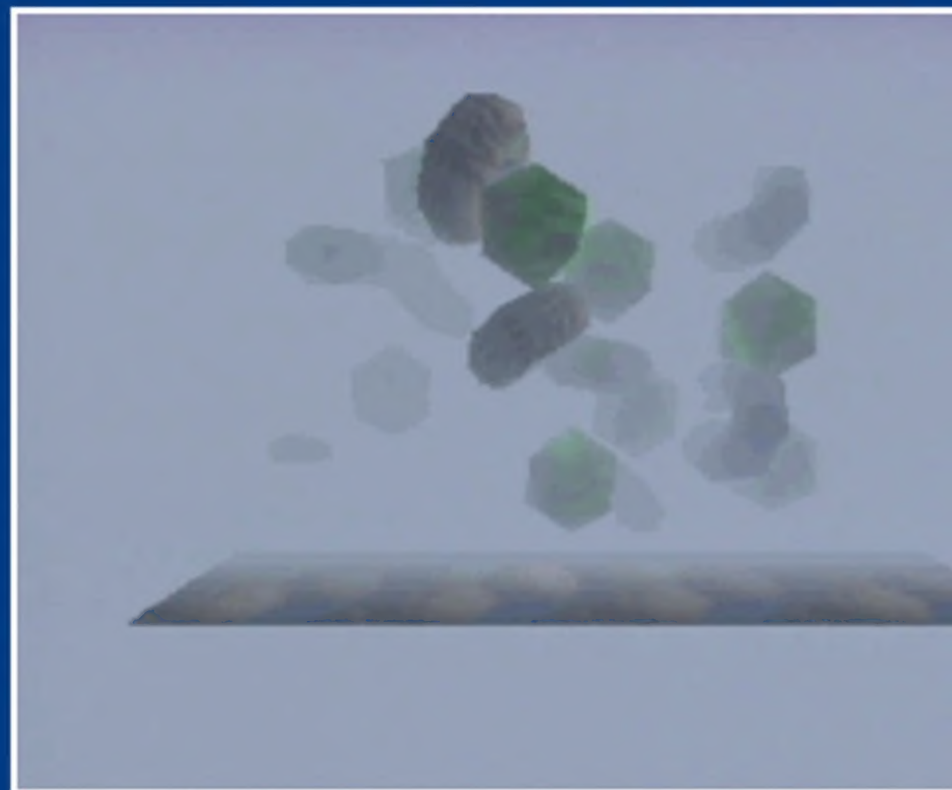


призвал самого Дьявола. Он упросил его дать ему сына, даже ценой собственной жизни. Дьявол согласился на такие условия и покинул Трансильванию. На этом сцена Средневековья, на некоторое время, заканчивается. Мы попадаем в 1997 год, на борт самолета, в котором летит беременная героиня D, Лора. Тут появляется Дьявол, окружает самолет и пытается его разбить. Он крадет еще не родившегося ребенка и переносит его обратно в средние века, в Трансильванию. Самолет разбивается, унося с собой жизнь Лоры и остальных пассажиров. Итак, ценой жизни многих людей князь получает себе наследника. Когда ребенок подрос, Дьявол вернулся забрать свой долг. Взяв себе душу князя, он разрушает замок. И вот, главный герой игры, сын Лоры, экипированный мечом, отправляется в долгое путешествие, чтобы убить Дьявола. Игра будет наполнена различными головоломками, достаточным для любителей помахать мечом действием, а также фильмовыми вставками, созданными на суперкомпьютерах **Silicon Graphics.** Что действительно сразу бьросается в глаза, так это качество графики, которого добились за каких-то два-три месяца разработчики **D2.** Даже **Nintendo** со своим **Mario 64** за более чем два года его разработки не смогла получить такого результата. В представленных на суд читателей картинках видно использование практически всех аппаратных возможностей этой приставки, от плавного затенения объектов до **Mip Maping,** устраняющего искажения заднего плана, от полного сглаживания углов с помощью **Anti Aliasing** до помещения на одном экране нескольких разных источников света, с реалистичными тенями на трехмерных объектах. Картинка, в которой главный герой путешествует внутри замка, показывает задний план, напоминающий **Resident Evil** на **PlayStation,** при одном только различи, что здесь, по заверениям авторов, он будет полностью трехмерным, созданым в реальном времени, в отличие от плоского, не интерактивного заднего плана, использованного в графически великолепной игре от **Capcom.** И если сама **D2,** в конце концов, окажется подстать её графике и сюжету, то можно будет смело говорить о появлении нового хита, которого просто не с чем будет сравнить.

Тем не менее, как бы не была интересна многим сама игра, темой нашей статьи является, в первую очередь, сама приставка **M2. Kenji Eno** не поскупился на комплименты в её адрес. Хотя многие его суждения выражают его личное мнение и являются немного спорными, слова разработчика, который создавал игры для всех существующих приставок, за исключением **Nintendo 64,** все же имеют под собой определенный вес. На вопрос, что он лично думает по поводу данной игровой системы, сравнивая её с остальными, им был дан следующий ответ: «Как Вы знаете, игровая приставка **3DO** не была особенно успешной (в Японии). **M2** является следующей игровой системой от Panasonic, поэтому они будут работать над ней очень усердно. И хотя она представляет собой 64-битную машину, на самом деле она работает, как машина 128-битного класа, но я не могу объяснить в двух словах, как это происходит. У нее достаточный объем оперативной памяти, скорость считывания информации с компакт диска намного больше, чем ожидалось. Также, она будет укомплектована аналоговым джойстиком, поэтому я думаю, что **M2** имеет самые лучшие технические характеристики для современных игровых систем. Но ни одна приставка не может добиться успеха без классных игр. Так как у этой приставки объем оперативной памяти 8 мегабайт, становится немного легче использовать все её возможности. Честно говоря, как разработчикам игр для **Sony PlayStation** и **Sega Saturn,** нам было очень сложно использовать всю настоящую силу этих приставок, потому что у них довольно маленький объем оперативной памяти. Поскольку **M2** является машиной 128-битного класса, нам уже не приходится перегружать работой один центральный процессор. Кроме этого, данный аппарат способен показывать видеофрагменты с качеством **Video CD. M2** способна создавать потрясающее количество полигонов в реальном времени, и они не будут выглядеть на экране искаженными. К примеру, **PlayStation** способна

движущихся объектов разными источниками света и наложении «тумана»



создавать большое количество трехмерных полигоновых объектов, но без 64-битных эффектов, они становятся искаженными. В **Doom**-подобных играх текстуры на стенах будут выглядеть четко, даже если к ним приблизиться вплотную. Такие эффекты, как прозрачный туман или правильно падающее на предметы освещение, могут быть показана просто великолепно. Все они делают **M2** системой, способной воспроизводить наилучшую графику, доступную для современной домашней игровой системы.

Мне кажется, что эту приставку можно назвать улучшенным вариантом **Nintendo 64,** так как, несмотря на то, что приставка от **Nintendo** способна воспроизводить почти все спецэффекты, на которые способна **M2**, она не в состоянии генерировать большое количество полигонов. Также, из-за выбранного этой компанией формата хранения информации на картриджах, набор текстур в одной игре очень ограничен. Вы можете применить только определенные их виды, такие как трава, грязь и т.п. Для меня, **Nintendo 64** является чем-то наподобие полигоновой версии 16-ти битной машины. Будет ли **M2** хорошо продаваться, в перчую очередь зависит от маркетинговой политики **Panasonic,** но если им удастся выпустить ее по цене, которую мне сообщили, я думаю, что будет. Машина заслуживает цены в 700$, однако, будет намного дешевле. Что же касается других игр, которых на сегодняшний день насчитывается как минимум 20-30, находящихся сейчас на разных стадиях разработки в Японии, ни одна из них не является трансляцией с других приставок. Все они оригинальны, выглядят потрясающе, а также являются эксклюзивными для **M2.** Так что, Вы можете ожидать многого от этой приставки в будущем».

Однако, когда конкретно настанет это «будущее», пока остается загадкой. Можно только с большой долей уверенности сказать, что оно не придет ранее первой половины следующего года, да и то только в Японии. И как бы хороша ни была игра **D2**, строить свой успех только на оригинальных, непроверенных играх может на сегодняшний день только одна **Nintendo,** имеющая самый большой и успешный опыт по их созданию. А также **Panasonic,** на чьих плечах частично лежит ответственность за провал **3DO,** еще должен показать, действительно ли у него есть достаточно козырей, чтобы побить своих конкурентов. С другой стороны успех **Sony** со своей приставкой показывает, что при наличии верной политики по отношению к независимым производителям игр, наряду с огромным маркетинговым бюджетом, можно добиться потрясающих результатов. Однако на дворе уже не 1995 год, и последние события показывают, что не только хорошая приставка и большое количество денег играют самую важную роль. Только игры способны привлечь покупателей к приставке, а не ее графические возможности. А вот в этом **Panasonic**, да и в меньшей степени **Sony**, на самом деле на сегодняшний день несколько отстают от ветеранов игровой индустрии **Sega** и **Nintendo**, чья продукция хотя и более малочисленна, но в большинстве своем оказывается лучше подобных игр от независимых производителей. Так что пока нам не будет доступна вся информация, касающаяся выхода в свет этой игровой приставки, решать хороша она или плоха, пока слишком рано. Но, несомненно, мы с нетерпением будем ждать продолжения этой истории.



для игровых приставок.

После подписания соответствующего договора с **Blizzard**, крупнейший независимый издатель игр, **Electronic Arts,** праздновал свою очередную победу. Это соглашение дает EA эксклюзивные права на разработку, издание и распространение версий **WarCraft II** и **Diablo** для игровых приставок. Обе эти игры представили собой новые рубежи, которых достигли разработчики, и их перевод на домашние приставки можно смело назвать правильным шагом. Ожидается, что версия **WarCraft II** для **Sony PlayStation** и **Sega Saturn** появится в первом – втором квартале 1997 года, а **Diablo,** несколько позже.



Новости, хорошие и плохие.

Небольшая, но продуктивная компания **Blizzard**, получившая в последнее время огромную популярность благодаря своим великолепным играм, оказалась в ситуации, когда она уже не может своими собственными силами разрабатывать и распространять весь спектр своей продукции. Таким образом, долгожданная игра **Pax Imperia 2,** будет отдана на разработку другой, не названной пока компании **(Electronic Arts?).** Соответственно, **Blizzard** уже не будет иметь к этому производению почти никакого отношения.

С другой стороны, основные усилия **Blizzard** в ближайшее время будут направлены на развитие своей бесплатной службы в Интернете, названной **Battle.net.** С ее помощью любой владелец копии **Diablo,** или других игр, которые будут выпущены этой компанией в будущем, сможет сразиться с другими противниками по международной сети, причем, как уже было сказано раньше, абсолютно бесплатно. Кроме игр, эта служба поможет ее пользователям обмениваться сообщениями, файлами, да и просто хорошо провести свободное время за беседой со своими единомышленниками со всего мира. Таким образом, **Blizzard** нашел наилучший способ выделить свою продукцию из той массы игр для персонального компьютера, которая сегодня имеется в продаже. И, естественно, верная идея всегда провоцирует собой появление ее копий. **Electronic Arts** уже объявил о создании у себя похожей службы, через которую Вы сможете сразиться с единомышленниками в практически любую игру от этого производителя.



Выпускает свой акселератор для PC.

Известный издатель игровой продукции, **Sierra,** в течение ближайшего времени готовится выпустить в продажу свою версию графического акселератора под предварительным названием **Screamin' Accelerator.** В комплект, стоимость которого для американского рынка будет в районе 200 долларов, будет входить три игры: **Indy Car II, CyberGladiators** и **Silent Thunder.** Также, покупателям будет предложена **shareware** версия **Quake,** разработанная для использования с подобными этому графическими акселераторами. Все будущие трехмерные игры от **Sierra** будут разрабатываться под эту плату.

Новый продюсер для Prey

Для разработки **Prey**, некого продолжения популярного **Duke Nukem 3D,** был нанят новый продюсер, Paul **Schuytema. 3D Realms** переманила его из **FASA Interactive Technologies,** где он до этого работал в качестве главного дизайнера **MechWarrior 3.** Сам **P. Schuytema** заявил, что после того, как он бросил всего один взгляд на «движок» **Prey,** он сразу согласился прекратить работу над остальными проектами и посвятить себя разработке этой игры. Ожидается, что большой опыт работы **Schuytema** над созданием сценариев, объединенный с технологиями **3D Realms,** поможет сделать **Prey** одной из самых заметных игр нашего времени.



поддерживает Nintendo 64.

Японская компания **Namco,** производитель игровых автоматов, а также игр для домашних приставок, знаменитая своими эксклюзивными хитами для **Sony PlayStation,** объявила о поддержке игровой приставки **Nintendo 64.** Ее первыми играми будет некий спортивный симулятор, а также одна **RPG.** Однако речь пока не идет о переводе ее основных игр, таких как **Tekken** и **Ridge Racer** на 64-битный формат, поэтому владельцы **Sony** могут спать спокойно. Однако стоит заметить, что в начале 1996 года **Namco** уже делала похожее заявление по отношению к **Sega Saturn.** Получив лицензию на производство игр для этой приставки, **Namco** так и не произвела пока на свет ни одной игры. Похожее может случиться и с этим проектом.



несет большие убытки.

Virgin Interactive Entertainment объявила о десятимиллионных убытках, которые были зафиксированы во втором квартале 1996 года. Такие печальные финансовые результаты были вызваны недостаточными продажами ее продукции. В последние 2-3 года **Virgin** вложила миллионы долларов в разработку игр, чье появление на полках магазинов то и дело откладывалось. Однако руководство

компании заверило, что в ближайший год положение существенно поправится, в связи с тем, что их инвестиции начнут давать отдачу. Стоит отметить, что у **Virgin** действительно имеется довольно объемный список игр, которые появятся в продаже в этом году. И многие из них обещают стать настоящими хитами.



Sony и другие. Последние новости.

Хотя информация по поводу этого события циркулировала уже давно, **Sony** приняла окончательное решение по поводу продажи компании, чья продукция в свое время помогла поставить **Playstation** в позицию лидера среди 32-битных приставок. Причины таких действий до конца не ясны, как до сих пор не понятно, как могли многие игры, официально являвшиеся эксклюзивными для **Sony**, появиться на приставке конкурента, а именно на **Sega Saturn.** Однако, до конца 1996 года **Sony** решила оставить все на своих местах. Поэтому, все игры, которые выйдут в этот период от **Psygnosis** на **PlayStation,** будут в течение 6 месяцев эксклюзивными для игровой приставки от **Sony.** Тем временем, еще три игры, ранее имевшие статус «эксклюзивных» для **PlayStation,** а именно **Crazy Ivan, Assault Rigs** и **Discworld** уже готовы к выпуску на **Sega Saturn.**

Также, **Sony** наконец приняла решение выпустить в продажу во всем мире систему, с помощью которой возможно создавать свои собственные игры в домашних условиях. Окончательные детали, такие как ее цена, возможности и т.д. пока не ясны. Однако, считается, что любой средний программист сможет на ней создать игру с качеством **Super Nintendo** без особого труда. Но выпустить ее в продажу без одобрения **Sony** он не сможет. Кстати, похожая система также будет доступна и любителям **Sega Saturn.**

Новинки на



В последнее время **Nintendo** столкнулась с большими проблемами по выпуску игр в ранее заявленные сроки. Сначала был отложен **Doom 64,** потом **Turok,** а затем и многие другие игры, изначально заявленные к выходу в 1996 году. Даже если все пойдет по новому плану, то игрокам к концу года будут доступны лишь максимум восемь игр. Если нет, то всего лишь шесть. Ниже приведен данный список с приблизительными датами выхода.

Wave Race 64 – начало ноября.
Mortal Kombat Trilogy – середина ноября.
Killer Instinct Gold – конец ноября.
Shadows of the Empire – начало декабря.

Неизвестны пока даты выхода следующих двух игр: **Cruis'n USA** и **Wayne Gretzky's 3D Hockey.**

А вот те игры, которые уже точно перенесены на 1997 год.

Tetrisphere
NBA Hangtime
Turok: Dinosaur Hunter
Blast Corps
Doom.

Создатель Game Boy покинул Nintendo.

Gumpei Yokoy, один из самых известных людей, работающих в игровой индустрии, создатель самой популярной переносной игровой системы в мире, **Game Boy,** а также множества хороших игр, включающих в себя такой шедевр, как **Super Metroid,** покинул **Nintendo.** Основной причиной его ухода послужил провал первой домашней системы виртуальной реальности, **Virtual Boy,** за разработку которой он был ответственен. По некоторым данным руководство **Nintendo** в последнее время отстранила этого талантливого продюсера от работы над любыми проектами, не связанными с разработкой игр для этой странной системы, свалив всю вину за ее неудачу на одного человека. Чем теперь занимается **Gumpei Yokoy,** остается тайной, хотя трудно предположить, что это не связано хоть как-то с играми.



под Windows 95 и Sega Saturn.

Capcom, компания, выпустившая одну из самых удачных оригинальных произведений для **Sony PlayStation, Resident Evil,** официально подтвердила слухи о том, что эта игра больше не будет эксклюзивной для данной игровой приставки. Финансовые соображения подвигли издателей начать перевод игры на персональный компьютер под **Windows 95** и **Sega Saturn.** Однако, не ожидайте простого переноса игры с платформы на платформу. Обе версии, хотя и будут во многом похожи на предшественницу, создаются с «чистого листа», для того чтобы воспользоваться преимуществами и скрыть некоторые недостатки этих двух платформ. Одно уже известно точно, что владельцы **PC** получат несколько расширенную копию той же игры, что и на **PlayStation.** Что же касается версии для **Saturn,** разработчики еще не до конца решили, в каком виде представить свое произведение огромной армии японских владельцев игровой системы от **Sega.** И хотя информированные источники заявляют, что **Capcom** сразу выпустит **Resident Evil 2,** практически одновременно с версией для **Sony,** существует вероятность, что сначала появится первая версия этой игры. Однако, в этом случае, она точно будет иметь несколько кардинальных изменений. Кроме этого, никакой другой информации **Capcom** разглашать не стал.

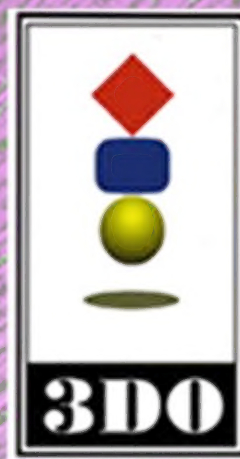


Первые проигрыватели DVD дисков поступили в продажу.

Matsushita Electric Industrial стала первой компанией, выпустившей в продажу свою версию проигрывателя видеодисков в стандарте **DVD** под торговой маркой **Panasonic.** Долгое время это событие откладывалось из-за нерешенной проблемы с защитой от копирования дисков. И хотя для американского и европейского рынка эта проблема до сих пор остается нерешенной, собственные разработки этой компании позволили ей выпустить этот продукт в Японии уже в этом году. Однако, до настоящей **DVD** революции еще далеко, так как розничная цена этих аппаратов пока остается довольно высокой для массового потребителя. Из представленных двух моделей проигрывателей, самая дешевая имеет цену в 700 с лишним долларов. Тем не менее, сам факт появления долгожданного формата в розничной продаже позволяет нам с уверенностью сказать, что дело наконец-то сдвинулось с, казалось бы, мертвой точки.

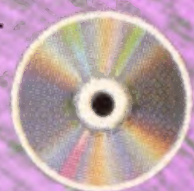
Новый стандарт компакт дисков.

HP, Mitsubishi Chemical, Phillips, Ricoh и **Sony** объявили о создании нового формата компакт-дисков, с которых станет возможным не только считывать информацию, но и записывать. Объем информации, которую они могут хранить, примерно совпадает со стандартным **CD,** однако стоимость дисковода и самих дисков пока вызывают некий скептицизм. Ожидается, что первые подобные аппараты появятся в продаже в первой половине 1997 года, розничная цена которых будет в районе 800 долларов, а диски к ним будут продаваться по 25 долларов соответственно. Вполне возможно, что эта технология, в конце концов, сменит собой привычные флоппи-диски для компьютеров, а также привнесет новые возможности в игровую индустрию. Однако стоит заметить, что это не первая попытка крупных компаний поменять порядок вещей в этом секторе компьютерного мира. Предыдущие подобные проекты до сих пор не нашли большого распространения по одной причине — они слишком дорого обходятся покупателям. Посмотрим, что ждет этот довольно многообещающий проект в будущем.



Возрождение компании 3DO продолжается.

После неудачного с финансовой точки зрения проекта установки стандарта в игровой индустрии со своей приставкой, компания **3DO** нашла в себе силы возродиться вновь. На сегодняшний день она стала одной из самых хорошо финансируемых игровых компаний в мире, с огромным количеством многообещающих проектов, находящихся в работе. После продажи технологии **M2,** а также ухода со сцены издателей игр для 32-битных игровых приставок, эта компания начала строительство обновленной структуры своей деятельности с упором на Интернет и передовые технологии. Сначала ей была приобретена компания **New World Computing,** известная своими играми из серии **Might and Magic,** затем ею была выпущена в свет **Meridian 59,** который описывается, как первый в мире трехмерный графический **MUD (Multi-user Dungeon)** под Интернет. И вот теперь эта компания открыла свое новое отделение в Америке, которое будет работать только над проектами под стандарт **MMX.** Для этого ею был нанят бывший основатель отделения **Microsoft** по разработке развлекательной продукции, **Tony Garcia.** Таким образом, наглядно было показано желание руководства **3DO** стать заметной силой на игровом рынке, а не только на рынке технологий. Осталось только дождаться появления первых игр, чтобы судить, насколько оправдаются надежды компании **3DO** на свое возрождение.



Net Link
в действии

SEGA SATURN

Разговоры о Интернет терминалах для домашнего пользования циркулировали в прессе уже на протяжении долгого времени и, несомненно, привлекли довольно большое внимание со стороны профессионалов. Однако перспектива наличия некоего «недоделанного» компьютера, подключаемого к телевизору, была не столь радужной. Тем не менее, пока многие крупные американские компании только заявляли о намерении создания подобного устройства, незамеченным остался тот факт, что в Японии подобный аппарат уже доступен пользователям. И он пришел в дома жителей страны восходящего солнца не от какой-то компьютерной фирмы, а от ветерана игровой индустрии, **Sega**. Но это в Японии, где игровая приставка **Sega Saturn** на сегодняшний день имеет наибольшую пользовательскую базу из всех современных 32-битных игровых систем. В остальном же мире картина несколько другая. Американцы и европейцы отреагировали на приход 32—битных машин с меньшим воодушевлением, и до сих пор продажи игр на 16—ти битные форматы затмевают собой аналогичные показатели для игровых приставок нового поколения. Тем не менее, пока западные отделения **Sony** и **Nintendo** только обдумывают свои Планы, связанные с Интернетом, несколько побитая в прошлом году конкурентами **Sega** решила применить в борьбе за лидерство свою новую козырную карту, а именно Sega Saturn Net Link. И хотя наш журнал уже освещал прототипную версию этого устройства, показанную на выставке E3 в Лос-Анджелесе, новая информация заставляет нас снова вернуться к этой теме.

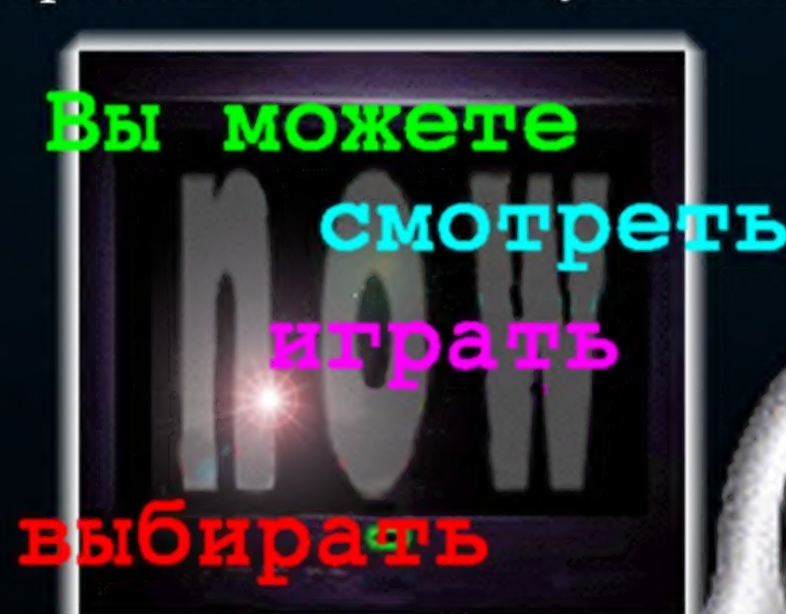
Причина тому довольно проста. Если мы все правильно поняли из выпущенных компанией пресс-релизов, то программное обеспечение этого аппарата позволит связаться с остальным миром любому российскому владельцу **Sega Saturn** используя для этого любую доступную компанию, обеспечивающую связь наших пользователей с мировой информационной сетью. Кроме этого, новички видеоигр получат в свое распоряжение не какой—то усеченный компьютер, а полноценную игровую приставку, способную при помощи скоростного модема (28.8 Kbps) соединять игроков с Интернетом, пользоваться услугами электронной почты, а также играть в многопользовательские игры в недалеком будущем. Управлять этим устройством сможет любой, даже ранее не знакомый с компьютерами человек. Все будет очень просто и доступно всем. Первоначальные сомнения по поводу качества выводимой на экран информации были практически полностью развеяны, так как **Net Link** снабжен специальной программой, устраняющей искажения при передаче текста, предназначенного для мониторов, имеющих гораздо большее разрешение, чем телевизионный экран. Пользовательский интерфейс был максимально приближен к нуждам игроков. Путешествие по Интернету будет начинаться с трехмерного города **Net Link City**, в котором можно найти практически все атрибуты реальности, служащие пропуском в мир глобальной сети. Отдельно от стандартного набора для владельцев **Saturn** можно будет приобрести мышь, а также переходник, позволяющий использовать любую стандартную **PS/2** клавиатуру. А если Вы этого делать не хотите, то предоставляемая в комплекте с модемом программа навигации в сети оснащена специальной прозрачной, выезжающей клавиатурой. С ее помощью можно будет легко связываться со службами, так как в ней уже предусмотрены такие кнопки, как: **WWW, .com** и т.д. Информация на экран будет загружаться по частям, сначала текст, затем картинки, что действительно должно ускорить работу. С помощью этого устройства можно будет загрузить любую доступную информацию, будь-то звук или фотография, однако о просмотре видео можно пока забыть. Оно просто занимает очень много памяти. А так как вся информация поступает на экран в доступной ему форме, то для ее хранения, скорее всего, можно будет использовать обычный видеомагнитофон. Хотя это и звучит странно, но на самом деле это довольно практично, так как не надо тратить деньги на другие дополнительные устройства. В общем, попросту говоря, связаться с Интернетом сможет любой ребенок, при этом никому уже не придется для этого сидеть в двадцати сантиметрах от монитора и, как правило, в гордом одиночестве.

Что же касается игр, в которые возможно будет играть по сети или через модем, то здесь дело обстоит пока непонятно, так как все основные продукты должны быть закончены к концу года, а точной даты их выхода пока объявлено не было. Однако практически все крупные компании, такие как **Activision, G.T. Interactive, Virgin, Westwood Studios,** уже официально объявили о поддержке данного проекта. Но это и понятно. Продукт новый, по-своему революционный, а игр на Интернет в полном объеме до сих пор нет даже на компьютере. Однако **Sega** пошла явно в правильном направлении. За Интернетом будущее, и против этого уже ничего не сделать.











МИР ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ТВОЁМ ТЕЛЕВИЗОРЕ



ОБЪЁМНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ
ВЕРСИЯ PAL

НОВАЯ, ЛУЧШАЯ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ, 32-БИТНАЯ

ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА PlayStation



TM



Дилеры в Москве: Битман 316-10-01; Бука 111-51-56; Game Land 288-32-18; ДВМ-ГУМ 929-34-38; Dendy 245-19-96; ДИАЛ Электроникс 133-62-65; Marex 195-13-27; М.Видео 207-94-64; Новалайн 231-18-77; Партия 913-50-90; ТД "Отон" 264-45-78; Теплостар 237-64-14;Ф-Тайм 256-73-66.

Дилеры в Санкт-Петербурге: АВС Электроника (812) 273-40-96; Петросиб (812) 279-75-15

ВЧЕРА, СЕГОДНЯ, ЗАВТРА

ELECTRONIC ARTS






Прошлый, 1995 год, был, наверное, одним из тех редких моментов, когда на наших глазах стал коренным образом меняться весь игровой мир, когда за какие-то 5-6 месяцев нарушилась вся расстановка сил, появились новые герои, а старые лидеры оказались в непривычной для них ситуации догоняющих технологический прогресс, Примеров тому масса. Однако самым серьезным потрясением можно назвать тот факт, что одной из жертв этих преобразований стало крупнейшее в мире издательство игровой продукции, **Electronic Arts,** долгое время устанавливавшее неписаные стандарты в индустрии. За свою долгую историю этой компанией было произведено гигантское количество игр, в совершенно разных жанрах, но настоящим «королем» ей удалось стать в первую очередь среди спортивных симуляторов. Достаточно посмотреть, какие произведения **Electronic Arts** были проданы в количестве более 1 миллиона копий во всем мире, и Вы увидите, что больше половины этого списка занято продукцией **EA Sports.** И именно На этом фронте она и умудрилась на сегодняшний день проиграть войну своим конкурентам. Несомненно, если смотреть только на рынок игр для персонального компьютера, то пока мало кто может соперничать с этим гигантом. Но если бросить взгляд на общую картину, не привязанную конкретно к какой-либо платформе, то грамотный читатель сразу сможет понять, о чем здесь идет речь. Но что привело эту уважаемую компанию к ее нынешнему состоянию очень достойного, но уже не самого передового производителя игр, вот в чем состоит вопрос этой статьи.

Итак, эта огромная корпорация начала свою жизнь в далеком 1982 году, в самом начале зарождения игровой индустрии. По большому счету, ее можно смело Назвать творением одного человека, по имени **Trip Hawkins.** В то время абсолютное большинство игр создавалось усилиями одиого-двух дизайнеров, которые одновременно были и художниками, и программистами своих творений. Но в таком состоянии игровое сообщество долго находиться не могло, чтобы не зайти в тупик. Поэтому, в конце концов, кто-то должен был стать первым, изменившим такой порядок вещей. И действительно, самой большой заслугой этого человека можно назвать тот факт, что именно он одним из первых применил к производству игр тот же самый подход, что и в других сферах индустрии развлечений, а именно поставил создание игр на своеобразный конвейер. Программированием игр занялись программисты, художники стали заниматься только своей работой, а ответственные за продвижение продукции на рынке занялись проблемой распространения игр. В общем, весь процесс создания игр был поставлен на сугубо профессиональную основу. Удивительно, почему другие не сделали этого ранее, но все равно, первенство в этом принято отдавать **Electronic Arts.** Но настоящий расцвет этой компании пришел лишь к началу 90-х годов. В то время, после пятилетнего периода в истории электронных игр, когда одна компания, а именно **Nintendo,** практически полностью контролировала весь игровой рынок, чьи продажи даже затмевали собой результаты деятельности **Microsoft,** на рынок Европы и Америки поступила в продажу первая 16-ти битная игровая приставка от **Sega**, известная у нас под названием **MegaDrive**. В течение двух лет она не могла привлечь к себе массового покупателя, и уже когда все считали, что у нее не будет большого будущего, неизвестно откуда появился **Sonic**, а **Electronic Arts** подписала особый договор с **Sega** на производство игр для ее приставки. Расстановка сил неожиданно поменялась. Приставка **Sega MegaDrive** стала фаворитом в Европе и Америке, а **Electronic Arts**, благодаря своей революционной, по тем временам, спортивной и прочей продукции, получила статус неоспоримого лидера среди независимых издательств игр. Это были поистине «золотые» дни в истории **Electronic Arts.** Практически каждая игра была настоящей революцией, начиная от **John Madden Football,** которая перевернула все представления о том, какая должна быть игра, передающая весь азарт американского футбола, затем **NHL Hockey, NBA Live** и **FIFA Soccer**, которые сделали то же самое с другими видами спорта. Тогда же, были произведены и прочие великолепные игры, которые можно назвать гордостью **EA**, да и всей 16-ти битной эры, а именно серии игр под общим названием **Road Rash** и всевозможные версии серии игр **Strike**.

Однако сотрудничество с **Sega** не было достаточно, безоблачным для **EA**. В конце концов, выяснилось, что она ничуть не лучше **Nintendo**, в том смысле, что она недостаточно честно вела себя в конкурентной борьбе. Основав свое отделение, **Sega Sports**, она, естественно, отдавала предпочтение своей собственной продукции, со всеми вытекающими для **Electronic Arts** последствиями. Но с этим положением приходилось мириться, так как ситуация в игровой индустрии начала 90-х годов не давала особого проетранства для маневров. Как не прискорбно это признать, но в то время рынок игр для PC просто топтался на месте. У персонального компьютера не было хорошего звука, не было возможности производить качественную графику, все говорило о том, что ничего путного от него ждать не приходиться. На волне успеха **Trip Hawkins** покидает свою родную компанию, чтобы основать другую, которая помогла бы ему воплотить мечту о создании некого мирового стандарта в игровой индустрии. Таким образом, на карте появилось новое лицо, которое обещало перевернуть весь игровой мир, и сделать так, чтобы всем в нем было хорошо. Мечта эта так и осталась мечтой, а то, что мы в результате получили, теперь известно под названием **3DO**. Но что сам **Trip Hawkins** сегодня называет своей ошибкой, в то время привлекло внимание практически всех, включая **Electronic Arts,** которая должна была стать своеобразным локомотивом всего проекта. И тут у **EA** начались первые проблемы. К моменту выхода этой игровой платформы, в конце 1993 года, это издательство не смогло создать ни одной игры, что очень больно ударило не только по популярности **3DO**, но и по самой компании **Electronic Arts.** Впервые за долгие годы будущее этой компании было под большим вопросом. Такого большого рынка игр для компьютера, как сейчас, еще не было, а игровая приставка, с которой связала свое будущее эта компания, так и не смогла занять достойного места в домах американцев. Однако, как выяснится потом, основная цель EA в этом проекте была получить доступ на японский рынок, где **3DO**, несмотря ни на что, получила гораздо большую популярность, исключительно благодаря торговой марке **Panasonic**. Самый популярный вид спорта в Японии — футбол, и не удивительно, что первой по-настоящему крупной игрой для этой приставки стал теперь всем известный **FIFA Soccer**, который на протяжении более двух лет являлся эталоном качества в этом жанре игр. С этого момента началась новая страница в жизни **Electronic Arts.** В США вовсю уже начал бушевать «мультимедийный бум», и новая технология производства игр, разработанная для игровой приставки **3DO**, пришлась как нельзя кстати.

Тут уже стало ясно, что это издательство в первую очередь станет теперь работать по созданию игр на персональный компьютер. Переводя игры с **3DO** и **MegaDrive**, а также упрочив свои позиции путем покупки два года назад английской компании-новатора **Bullfrog Productions**, а также увеличения финансирования **Origin Systems**, приобретенной **Electronic Arts** в 1992 году, вышеописанная компания начала настоящую атаку на рынок игр для **PC**. И выиграла. Так значит все у них, как всегда, хорошо? Не совсем.

Итак, в прошлом году, **Electronic Arts**, прекратила заниматься **3DO** и собралась, со всем своим накопленным багажом, в очередной раз стать фаворитом и на 32-битных приставках от **Sony** и **Sega.**

В этот раз **EA**, видимо, устав от постоянной конкуренции с **Sega**, объявила о поддержке, в первую очередь, формата **Sony PlayStation.** Все бы было хорошо, но и **Sony** также имела свое собственное отделение по созданию спортивных игр. И когда **Electronic Arts** увидела своими глазами их произведения, то им просто пришлось отменить почти все свои оригинальные спортивные проекты на 32-битные приставки. Свет увидели только перевод с **3DO FIFA Soccer**, а также невзрачная графически версия **NBA Live** для **PlayStation**, которую, по непонятным причинам, не сумели вовремя перевести на **Sega Saturn** и в конце концов вовсе отменили. Изначальный план производить все игры для всех современных платформ на сегодняшний день сменился на производство хоть какой-то продукции на любой достойный формат. Багаж старых проектов явно стал тянуть вниз эту уважаемую компанию. А пока **Electronic Arts** собиралась с мыслями, все ее козыри оказались побиты конкурентами. **Sega** сделала наилучшие в мире версии бейсбола (**World Series Baseball** и его вторая часть) и футбола (**Worldwide Soccer 97**), **Sony** подготовила более качественные версии американского футбола (**NFL Gameday** и его продолжение), а **Virgin** создала поистине новое поколение хоккейных игр со своим **NHL Powerplay** на **Sega Saturn** и **Sony PlayStation.** И вопрос, смогут ли даже графически улучшенные версии **NHL Hockey, NBA Live** и **FIFA Soccer,** которые выйдут к концу года на все форматы, вернуть лидерство **Electronic Arts,** пока еще открыт. Но, несомненно, именно благодаря такой серьезной конкуренции, мы можем получить действительно революционные произведения.

В конце стоит добавить, что в такой сложной ситуации нельзя допустить даже малейшую мысль о сбросе со счетов такого мощного производителя игр, как **Electronic Arts.** Также, правда, не стоит особо обольщаться размером и опытом этой компании. Именно ее нынешние размеры, по мнению многих, и являются в первую очередь тормозом дальнейшего развития. Не случайно основатель **Bullfrog Productions,** известный всем знатокам игр, **Peter Molyneux**, недавно выразил желание расстаться с **Electronic Arts** навсегда только по причине той корпоративной культуры, которая царит внутри этого издательства. И быть может, модель, которую в свое время внедрил **Trip Hawkins** также уже загла в тупик. Все это покажет будущее. **Electronic Arts** просто должна снова возродиться, как лидер во всех основных сферах игрового бизнеса, у нее просто нет другого выхода. Однако, что бы ни случилось, это имя уже навсегда заняло одно ищз самых заметных мест в истории игрового мира.



Что такое Electronic Arts на сегодняшний день. Несколько фактов без комментария.

Дата основания: 1982 год.

Тип компании: Акционерное общество.

Штаб-квартира: Сан-Матео, Калифорния.

Результаты деятельности за 1996 финансовый год (год закончился 31 марта 1996 г.): Прибыль в размере 531,9 млн. долларов.

Численность персонала: 1600 человек во всем мире.

Торговые марки, под которыми распространяется продукция этого издательства:
Electronic Arts.
EA SPORTS.
Bullfrog Production, Ltd.
Origin Systems, Inc.
Jane's Combat Simulations.

Продукция, проданная в количестве более 1 миллиона копий во всем мире:
John Madden Football.
FIFA Soccer.
NBA Live.
NHL Hockey.
PGA TOUR Golf.
Road Rash.
Strike Commander.
Wing Commander.
Magic Carpet.
Syndicate.

Руководство компании:

Президент: Larry Probst.



КРАТКАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ТЕРМИНОВ ОТ СТРАНЫ ИГР

(ЧАСТЬ ПЕРВАЯ)

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

I

Internet. Глобальная компьютерная сеть, которая изначально была создана для использования только американскими вооруженными силами. В последнее время широко используется всем населением мира. Это нецентрализованная система позволяет пользователям быстро получать графическую, текстовую, видео и звуковую информацию практически на любую тему.

Interpolation. *Интерполяция.* Общее значение этого термина для игроков не так важно, как его применение в компьютерной графике. Графическая интерполяция, а более конкретно — двухлинейная интерполяция («Bilinear Interpolation») текстурных карт, вот что действительно должно интересовать игроков. С ее помощью разработчики игр могут Избежать так называемого, Doom-эффекта, когда при приближении к объекту, изображение превращается в непонятное нагромождение квадратов, так как большинство отдельных текселей (смотри Texel) растягиваются на несколько пикселей. Двух линейная интерполяция, названная так, потому что она работает в двух измерениях, X и Y, практически полностью убирает этот эффект, так как она проверяет не только какой тексель для каждого пикселя будет нарисован, но также проверяет и три ближайших к нему текселя. Затем эти данные интерполируются для определения, какого цвета будет пиксель при этом, два смежных пикселя уже не будут иметь одинаковый цвет. Таким образом, создается впечатление, что изображение на экране имеет намного большее разрешение, чем в действительности. И при приближении оно уже не становится похожим на набор квадратов, окрашенных в разные цвета.





Isometric View. *Изометрическая перспектива.* Также обозначается как вид в три четверти. Перспектива, при которой изображение в игре предстает пользователям, как при виде сверху, но под углом. Таким образом, разработчики придают эффект трехмерности плоским играм. Типичный пример — Captain Quasar для 3DO, или Syndicate и Crusader для PC.

J

Joystick. *Джойстик.* Этим словом в нашей литературе принято называть все виды устройств, используемых для ввода информации в играх, за исключением световых пистолетов. В зарубежной же литературе этот термин обозначает лишь устройства, по своей конструкции подобные штурвалу.

JPEG. Joint Photo Experts Group. Стандарт сжатия статичных изображений, при использовании которого допускаются различные степени сжатия данных. Чем больше сжатие, тем хуже качество окончательного изображения. На сегодняшний день данный стандарт имеет наилучшее соотношение степени сжатия данных к качеству изображения.

L

Light gun. *Световой пистолет.* Устройство ввода информации, напоминающее собой пистолет. Работает синхронно с частотой смены кадров на экране, при этом распознает момент, когда изменяется пиксель, на который он направлен. Таким образом, компьютер точно определяет, куда конкретно стрелял игрок, в любое время.

Load time. *Время загрузки.* Отрезок времени, необходимый для загрузки информации с картриджа, компакт-диска, либо любого другого носителя информации в оперативную память компьютера или игровой приставки.

M

Mascot. *Талисман.* В игровой индустрии этим словом принято называть персонаж, обычно мультипликационный, который служит символом целой компании и присутствует в ее играх. Самыми яркими примерами служат Mario у Nintendo, а также Sonic у Sega. Эти персонажи



часто фигурируют в рекламной продукции этих компаний, а также в играх, напрямую не связанных с ними. Вы можете увидеть Sonic, нарисованного на скале в Daytona USA, а похожий барельеф Mario, в Pilotwings 64.

Megabit. *Мегабит.* Один миллион бит, 256 килобайт. С приходом игр, хранящихся на картриджах, их размер стало принято измерять в мегабитах. Также в мегабитах принято измерять размер оперативной памяти игровой ррриставки. Так, к примеру, размер Donkey Kong Country для Super Nintendo — 32 мегабита, а размер основной оперативной памяти Sony Playstation — 16 мегабит, но никак не 16 мегабайт.

Megabyte. *Мегабайт.* Один миллион байт. В мегабайтах, обычно измеряют объем памяти компьютера.





MegaDrive. Европейское и японское название популярной 16-ти битной приставки от Sega.

Mip-Mapping. Когда вы смотрите на текстурированный объект, расположенный вдалеке в трехмерном мире, множество текселей заполняют один пиксель на экране, что делает изображение искаженным и неровным. Но если использовать Mip-Mapping, то эту проблему можно разрешить. Компьютер, в зависимости от расстояния до объекта, вычисляет, с какой степенью детализации изображать текстуру, выбирая из двух или из трех заранее рассчитанных вариантов.

MIPS. *Миллион инструкций в секунду.* С помощью этого показателя описывается производительность процессора.

Motion Capture. Процесс, с помощью которого оцифровывается движение предмета в пространстве. Иногда для этого используют механические системы, однако наиболее широкое распространение получил метод, при котором набор из нескольких камер следит за движением специальных маркеров, прикрепленных к определенным точкам тела, например, к голове, рукам, суставам и т.п. В результате обработки этих данных разработчики получают модель движения «скелета» любого сложного предмета. Затем на этой основе строят трехмерных персонажей, чьи движения не отличаются от движений реальных людей или предметов. Лучше всего, на сегодняшний день, эта технология продемонстрирована в игре Virtua Fighter 2 от Sega, хотя и многие другие компании, с разным успехом, пытаются применять ее в своих играх.

MPEG. Motion Pictures Experts Group. Стандарт сжатия «живого видео», использование которого позволяет хранить намного больше видеоизображения на аналогимном «пространстве», чем при использовании обычных способов записи. Однако качество воспроизводимого изображения несколько хуже, чем даже при использовании VHS видеокассет.

Multimedia. *Мультимедия.* В общем случае, этот термин используется по отношению к развлекательным и обучающим программным продуктам для персонального компьютера, которые используют в себе звук, анимацию, возможно, живое видео, а также взаимодействие с пользователем. Однако большинство «мультимедийных» продуктов намного более ограничены, чем игры, В том, что может делать в них пользователь.

N

NES. Nintendo Entertainment System. 8-ми битная игровая приставка от Nintendo, выпущенная в продажу во всем мире в 1985 году. За всю историю видеоигр никому уже больше не удавалось добиться такой популярности и распространения своей продукции, как это-то добилась в свое время Nintendo. В Америке и Японии NES на протяжении пяти лет занимала практически монопольную позицию на рынке игровых приставок, до прихода Sega MegaDrive в конце 1989 года. Нашим покупателям она знакома под другими именами, стоявшими на пиратских копиях этой приставки (например, Денди и т.д.) На сегодняшний день производство игр на нее уже давно прекращено, однако у нее до сих пор есть свои поклонники.

Nintendo 64. Первая реальная игровая приставка, работающая на 64-битном процессоре. Вышла в свет в июле 1996 года В Японии, и в конце сентября в Северной Америке. Работает на процессоре MIPS R4000, 98 Mhz. Для хранения информации использует картриджи. Из всех приставок имеет наибольшее, количество встроенных аппаратных возможностей.

Network Games. *Сетевые игры.* Многопользовательекие игры, работающие одновременно на нескольких компьютерах, объединенных в сеть.

O

OS. *Операционная система.* Программа, управляющая работой любого компьютера или приставки. При включении она загружается в его память и служит интерфейсом между компьютером и программами, работающими на нем.

P

Parallax Scrolling. Метод симулирования чувства нахождения в трехмерном мире, при котором задний план состоит из нескольких плоских изображений, двигающихся на разной скорости.

Pixel. *Пиксель.* Сокращение от PIcture ELement. Наименьший элемент телевизионной трубки, которому можно придать определенный цвет. Также, этот термин можно ис-

пользовать по отношению к наименьшему элементу оцифрованного изображения.

Platformer. *Платформа.* Игровой жанр, в котором главному герою, помимо стрельбы и прочих действий, приходится бегать и прыгать через ямы и другие препятствия.

PlayStation. 32-битная игровая приставка от Sony, поступившая в продаже в конце 1994 года в Японии и



позже во всем мире. Способна воспроизводить аппаратно большое количество графических эффектов, работает на процессоре R3000A, 33 Mhz, а также имеет встроенные геометрический преобразователь для работы с трехмерной полигоновой графикой. Использует компакт-диски для хранения информации.

Point Sampling. Стандартный способ нанесения текстур на объект, при котором каждый пиксель рисуется в соответствии только с одной составляющей текстурной карты. При приближени такой объект распадается на большие прямоугольники, а при сильном удалени он искажается.

Polygon. *Полигон.* Плоская многоугольная поверхность. Из них создаются трехмерные объекты, которые затем можно представить на плоском экране.

Prerebdered. Трехмерная сцена или объект, который заранее создан и сохранен в виде двухмерного изображения. В основном служит для создания заднего плана в плоских и частично трехмерных играх, таких как Alone in the Dark, Resident Evil, Donkey Kong Country, Virtua Fighter 2 и Tekken 2. В отличие от сцен, создаваемых компьютером в реальном ременн, их нельзя наблюдать под другим углом, нежели под заранее заданным.

Preview. Взгляд на неоконченную игру, публикуемый в игровых журналах. Обычно в нем не дается серьезной критической оценки, а только описываются предположительные результаты и личные впечатления от незаконченного продукта. По ним нельзя судить о реальной ценности игры, в отличие от Review.

Programmer. *Программист.* Человек, который программирует игру. Часто он же является и автором своих произведений, но теперь такая практика становится скорее исключением чем правилом.

Publisher. *Издатель.* Компания, которая печатает диски, коробки к ним, руководства по их использованию, а затем решает проблему распространения продукции среди розничных и оптовых торговцев и сама обеспечивает игре рекламу. Издатели могут заниматься разработкой собственных игр, как, например, Interplay, а также заключать договора на их создание с независимыми разработчиками.

Puzzle Game. *Головоломки.* Жанр видеоигр, в котором игроку предлагается разрешать разные головоломки, которые в общем случае основаны на манипулирование различными цветами или предметами. Самый яркий пример — Тетрис и все его многочисленные варианты.

R

RAM. Random Access Memory. *Оперативная память.* В ней хранится информация, непосредственно относящаяся к тому, над чем в данный момент работает процессор.

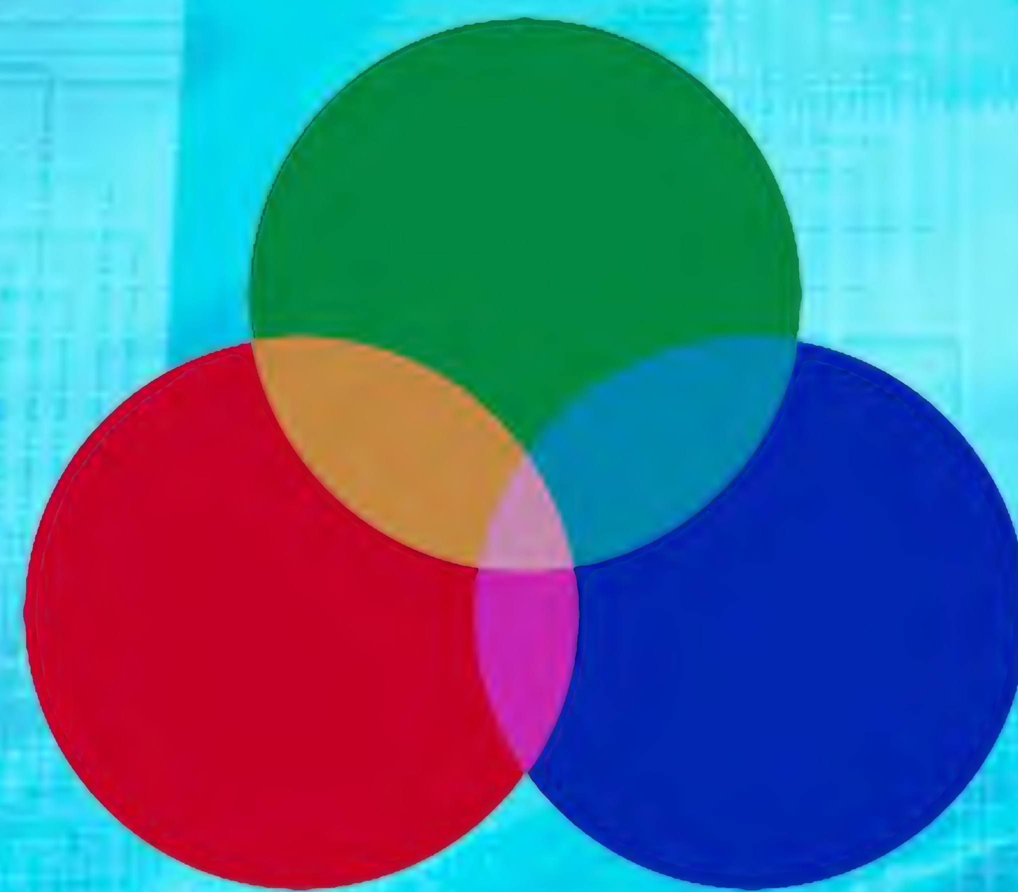
Rasterisation. Процесс перехода от математического полигонового представления трехмерной сцены к плоскому изображению на экране.

Realtime. *Реальное время.* Большинство игр, за исключением некоторых стратегических и приключенческих, происходят в реальном времени. Это означает, что игрок не может управлять временем (как, например, в Civilization), все действия происходят постоянно.

Resolution. *Разрешение.* Мера плотности пикселей на экране, описываемая с помощью двух показателей: количества пикселей вдоль и поперек экрана, к примеру, 640x480. Большинство компьютеров и игровых приставок могут генерировать изображения при различном разрешении. Чем оно выше, тем лучше.

Review. Критический очерк об игре, обычно заканчивающийся её оценкой.

RGB. Red, Green, Blue. *Красный, Зеленый, Синий.* С помощью этих цветов монитор или телевизор создает изображение. Каждый пик-



сель на экране состоит из этих трех основных элементов.

ROM. Read Only Memory. Носитель памяти, с которого возможно только считать информацию. Яркий пример - компакт диск.

RPG. *Ролевая игра.* Игровой жанр, определение которого различно для компьютерных и видео игр. Общие черты включают в себя возможность свободно путешествовать внутри игрового мира, общаться с другими персонажами, активно не принимающими участие в самой игре, разрешать всевозможные головоломки, находить и использовать различные предметы и оружие, следить за статистикой, отражающей различные характеристики персонажей, которые растут по мере продвижения в игре. Обычно, битвы производятся с помощью выбора необходимых команд в специальных боевых меню. Приставочные ролевые игры, в основном, основаны на сложной, полной драматических и смешных моментов истории, с упором на личные взаимоотношения героев. Яркий пример — серия игр Final Fantasy. Ролевые же игры для компьютера отдают предпочтение разрешению множества сложных головоломок, а также ведению статистики, примером чему можно назвать серию игр Might and Magic.

S

Saturn. 32-битная игровая приставка, выпущенная в конце 1994 года в Японии и чуть позже во всем мире японской компанией Sega. В отличие от всех остальных приставок, работает на двух параллельных 32-битных процессорах, в данном случае Hitachi SH2, 28 Mhz. Имеет 2 графических сопроцессора. Однако аппаратно способна воспроизводить меньшее количество спецэффектов, чем ее основные конкуренты.

Shareware. Чаще всего версия компьютерной программы или игры, которую пользователи получают бесплатно, с целью ознакомиться с продуктом и, возможно, в дальнейшем приобрести уже полную версию. Это неполная версия продукта, не включающая в себя все опции конечного варианта.

Shooter. *Стрелялка.* Игра, в основном состоящая из стрельбы по врагам и заставляющая игроков уворачиваться от ответного огня противника. Часто в ней присутствуют предметы, увеличивающие мощность оружия, а также добавляющие новые возможности.

Side-Scrolling Game. *Бродилка слева направо.* Плоская игра, в которой главный герой бегает, прыгает, стреляет или летает по одной плоскости слева-направо или наоборот.

Sim. *Симулятор.* Игра, пытающаяся воссоздать реальную жизнь. Это может быть и симулятор полета, и симулятор любого вида спорта, либо симулятор ведения военных действия или строительства и управления городом, фирмой, государством и т.д.



Sound Blaster. *Звуковая карта для персонального компьютера.* Разработана компанией Creative Labs. Является неофициальным стандартом звуковых карт.

Sound Card. *Звуковая карта.* Дополнительная плата, обычно вставляемая в компьютер, которая позволяет воспроизводить звук намного более качественный, чем стандартный.

Sprite. Двухмерный объект на экране, которым можно манимулировать независимо от заднего плана.

Super NES. *Супер Нинтендо.* 16-разряднкая приставка от Nintendo, вышедшая в 1991 году. Работает на картриджах.

SVGA. Super Video Graphics Array. Графический стандарт, появившийся после того, как производители графических карт смогли воспроизводить изображение с разрешением 640x480 и 256 цветами. Более высокое разрешение (например, 1024x768) также подходит под это определение.

T

Texel. Тексель. Точки, которые образуют текстурную карту. Так как текстурированными объектами можно манипулировать в трехмерном мире, удаляя их и приближая, то размер текселя не всегда совпадает с размером пикселя, что влечет за собой множество графических проблем.

Texture Map. *Текстурная ката.* Разновидность Bitmap. Они накладываются, либо обворачиваются вокруг полигонов в трехмерных играх для придания большего реализма. К примеру, в Doom на полигоновые стены нанесены текстурные карты, своим видом напоминающие кирпичную кладку.

Third Party. Независимый издатель, продающий игры, созданные на игровую систему, разработанную другой компанией. Этот издатель платит лицензионный сбор с каждой проданной игры компании производителю аппаратуры.

3D Accelerator. Дополнительная плата, которая ускоряет работу компьютера с трехмерными изображениями. Не оптимизирована для работы с графикой.

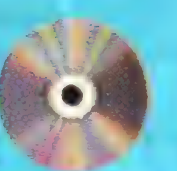
3DO. Первая 32-битная игровая приставка, работающая на компакт-дисках. Вышла в октябре 1993 года. Задуманная как глобальный стандарт, ее технология была лицензирована нескольким производ ,электроники, из которых только Panasonic, Sanyo и Goldstar произвели на свет реальные аппараты. Из-за дороговизны приставка долгое время не могла получить мирового признания, а когда ее цена упала, то в Северной Америке и Японии, на двух основных рынках сбыта игровой продукции, появились в продаже уже более мощные конкуренты. На сегодняшний день только Panasonic еще торгует этой приставкой, а создание новых игр полностью прекратилось. Но, несмотря ни на что, на эту систему было выпущено достаточное количество по-своему хороших игр, и она имеет довольно большую армию поклонников в Японии и России.

V

VGA. Video Graphics Array. Стандарт графических карт, который требует разрешения как минимум 640x480 при использовании 16 цветов на экране. Графические карты, поддерживающие этот стандарт, позволили компьютеру воспроизводить 256 цветов на экране, но при более низком разрешении.

Z

Z-buffering. При работе с трехмерной графикой очень важно, чтобы компьютер не рисовал полигоновые объекты, которые не видны на экране по разным причинам, либо потому что они расположены слишком далеко от зрителя, либо спрятаны за другими предметами. При обычном программировании, разработчики должны очень тщательно подходить к вопросу, как и когда рисовать объекты на экране, чтобы не перегружать процессор. Z-buffering, это аппаратная процедура, которая решает эту проблему автоматически, принимая во внимание при создании трехмерных сцен не только координаты объектов по X и Y, но и по Z. Этот процесс ускоряет работу компьютера и позволяет разработчикам добиваться большей, чем обычно, частоты смены кадров. В реальной жизни только Nintendo 64 обладает такой возможностью.



Серж ДОЛГОВ и Борис РОМАНОВ

Ubi Soft в Москве

Наши корреспонденты встретились с госпожой Роз-Мари ДЭВИД, представителем известной французской издательской фирмы Ubi Soft. Встреча состоялась в офисе фирмы Бука, куда Страна Игр была приглашена ее генеральным директором Игорем УСТИНОВЫМ. Нам удалось узнать, что фирма Ubi Soft ищет в России партнеров для издания своих игр на русском языке. Поэтому поводу и состоялась встреча между Букой и Ubi Soft. В вкратце можно сказать, что Буку заинтересовал разговор о русификации только БУДУЩИХ проектов фирмы.

Госпожа Роз-Мари Дэвид, расскажите, пожалуйста, в двух словах о компании, которую Вы представляете в России.

Наша компания была основана 10 лет назад во Франции, в самом начале зарождения игровой индустрии в Европе. На сегодняшний день **Ubi Soft** в основном занимается издательсвой деятельностью. Мы издаем игры, обучающие программы для детей и музыкальные продукты для персонального компьютера. Причем, **Ubi Soft** — основной распространитель игровой продукции других крупных компаний на территории Франции.



Означает ли это, что ваша компания также занимается переводом англоязычных игр на французский язык?

Да. Мы сначала переводим игры, а затем их распространяем. С нами сотрудничают практически все основные лидеры индустрии, потому что мы начали работать на игровом рынке Франции практически с первого момента его возникновения. Например, мы локализуем продукты **Lucas Arts**, и известность этой компании во Франции целиком была построена нашими усилиями.

Какова причина Вашего приезда в Россию?

На сегодняшний день Россия является главной страной, где бы мы хотели развивать свой бизнес. Ранее наша компания продавала некоторые виды своей продукции в вашу страну через посредников. Однако теперь мы хотим представлять игры под своей собственной торговой маркой, которую надеемся сделать известной на территории всей вашей страны.

Вы будете сами заниматься переводом игр на русский язык?

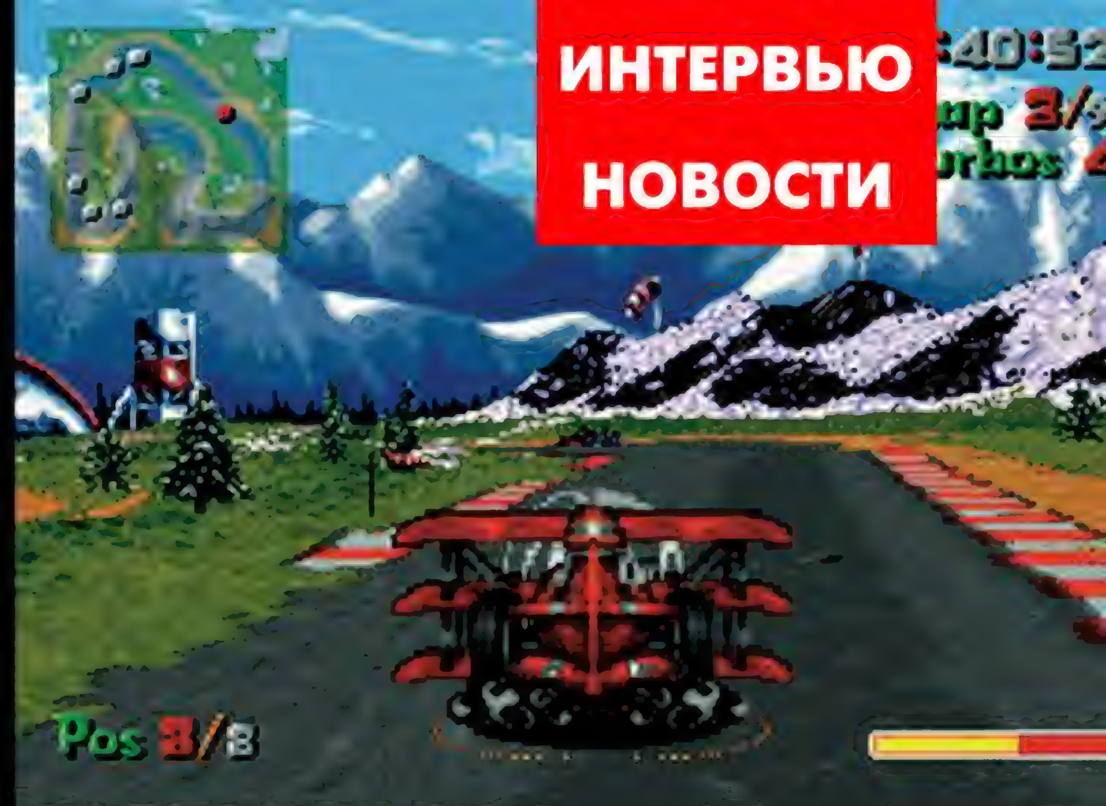
В некоторых случаях, да. Но, в отличие от Франции, здесь мы будем локализовать только собственные игры. Сначала мы предложим ряд обучающих программ на русском языке, первые из которых появятся в продаже уже к концу 1996 года, если мы успеем найти подходящих партнеров по этому проекту. В конце концов, мы надеемся переводить все наши продук-



Роз-Мари ДЭВИД в магазине GameLand в с/к «Олимпийском».







ты, созданные для **PC.** Собственно переводом будет заниматься российская компания. Она же на первых порах будет и распространять нашу продукцию.

А кто конкретно из российских компаний будет заниматься этой работой?

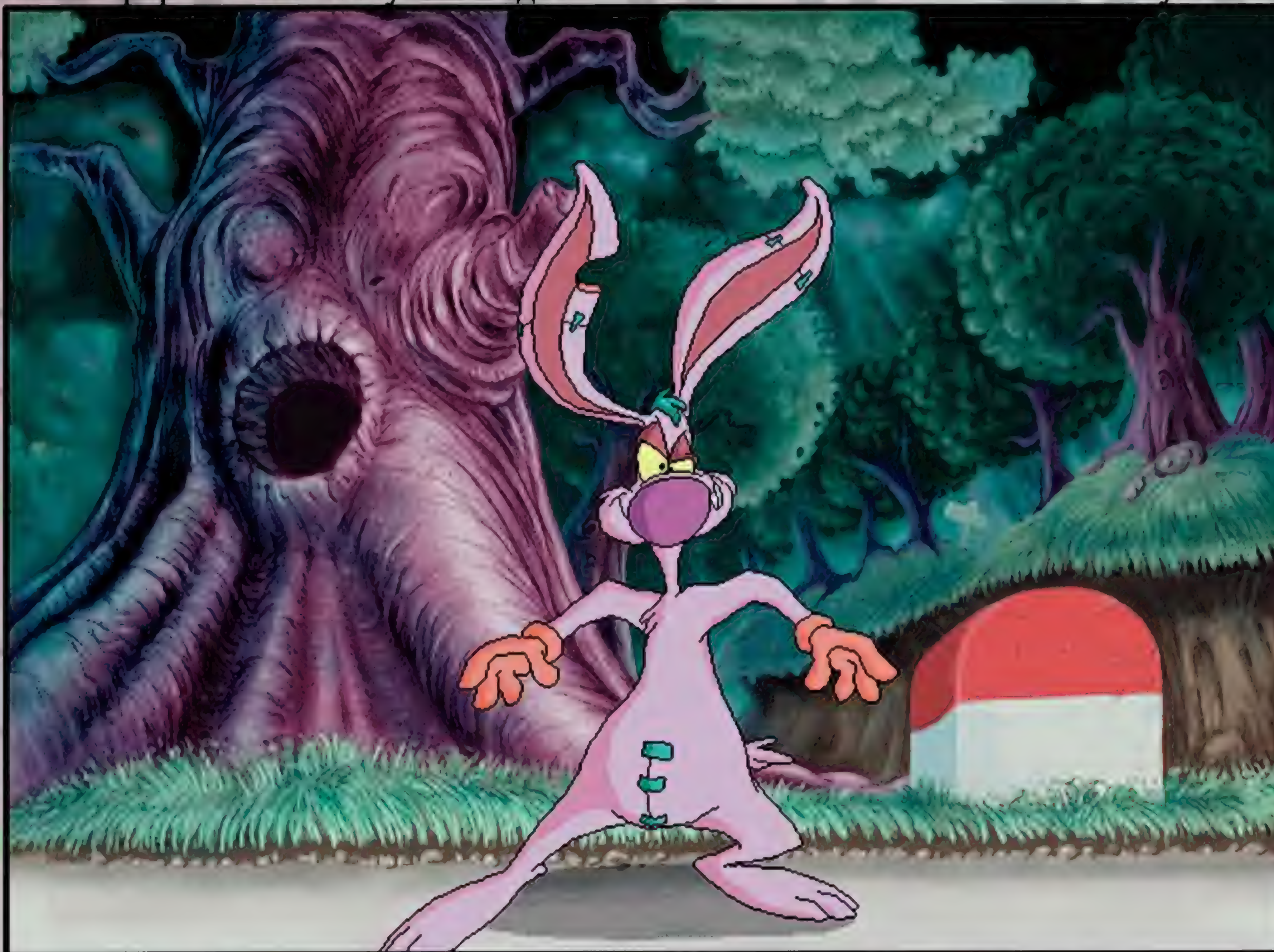
Это всего лишь моя первая неделя, проведенная в России. На данный момент я изучаю положение на вашем рынке программных продуктов. Пока ведутся только различные переговоры со многими вашими известными фирмами. Но ничего конкретно сказать не могу — я только начала изучать ваш рынок.

И каковы Ваши первые впечатления?

Сугубо положительные. У меня было очень много разных деловых контактов. Я уверена, что у игрового рынка вашей страны очень большое будущее. Положение на нем очень напоминает ситуацию во Франции всего каких-то 2-3 года назад. Основные различия между нашими рынками лежат в двух сферах: маркетинг игровой продукции, который только начинает получать распространение в России, и уровень пиратства на вашем рынке, который слишком высок. В первом случае, вам еще придется научиться правильно продавать игры, правильно организовывать рекламные кампании и тому подобное. Хотя можно отметить рекламную кампанию **«Русской Рулетки»,** проведенную Букой... Во Франции, мы уделяем этому вопросу особое внимание, пытаясь привлечь как можно больше покупателей к нашим играм. Но, с другой стороны, всему этому мешают пираты, с которыми действительно необходимо бороться, чтобы рынок сделал большой шаг вперед в своем развитии.

Будете ли вы бороться с пиратами, снижая цены на свои игры?

К сожалению, на сегодняшний день, производство высококачественной игры стоит огромных денег, поэтому мы физически не можем бороться с пиратами таким способом. Единственно верный шаг, который можно сделать с нашей стороны для борьбы с черным рынком, так это переводить нашу продукцию на родной язык страны, где они продаются. Так мы поступили в Германии, так же мы поступим и здесь.



Расскажите нам подробнее об игровой продукции вашей компании?

Наша компания в последнее время получила большую известность во всем мире благодаря выпущенной в прошлом году игре на **PC, Sony Playstation, Sega Saturn** и **Atari Jaguar — Rayman,** которая стала нашим самым большим хитом за всю историю. Работа над этой игрой шла в течение 18 месяцев и заняла более 50 процентов нашего персонала. В результате игра получилась настолько хорошей, что **Sony**, когда показывала в работе свою приставку, одновременно демонстрировала на ней Rayman, как одну из самых лучших игр для **Sony Playstation.** Так что многие стали даже отождествлять наш продукт с этой игровой системой. Также **Rayman** получила большую популярность и на всех остальных платформах, потому что она веселая, без жестокости и насилия, довольно красивая и разнообразная. В ней много разных миров, различных музыкальных тем. В конце концов, этот персонаж даже стал нашим своеобразным талисманом.

По мировым меркам, мы являемся довольно крупной игровой фирмой. У нас только разработкой игр занимается коллектив в количестве более чем **400** человек. А для отдельных проектов, таких, например, как **Rayman**, мы нанимаем и отдельных сотрудников со стороны. Наша штаб-квартира находится в Париже. Кроме нее **Ubi Soft** имеет сеть своих отделений практически во всем мире, начиная от Японии и США и заканчивая открытым недавно представительством в Австралии. Естественно, у нас есть офисы и в Европе. И возможно, в скором времени, мы откроем своё представительство в России. Можно сказать, что мы большая компания и самая крупная во Франции. Никто у нас на родине, кроме **Ubi Soft**, не имеет достаточных финансовых и прочих средств, для того чтобы вкладывать в производство игр. Успешному развитию также помогает тот факт, что полгода назад мы стали акционерным обществом открытого типа, так что теперь многие могут без проблем инвестировать в нас свои деньги.

Как издатель, привлекаете ли вы для работы над своими проектами разработчиков со стороны, и







не собираетесь ли вы приобрести другие игровые компании?

Нет. Дело в том, что наш многолетний опыт работы позволяет нам разрабатывать свои игры самим, внутри своей компании. Мы скорее наймем дополнительный персонал, чем будем покупать других.

Таким образом, можете ли Вы сказать, что дизайнерами всех игр Ubi-Soft были французы?

Совершенно верно. Все, что мы продаем, сделано во Франции, французскими специалистами.

На какую возрастную категорию рассчитана продукция Ubi-Soft?

Так как мы занимаемся разработкой и распространением продукции трех видов, то соответственно нашими покупателями являются представители разных возрастных групп. Обучающие программы на персональном компьютере рассчитаны на детей от 2 до 6 лет, а остальные игры предназначены для людей практически всех возрастов, от 12 лет и выше. Поэтому, наша компания поддерживает своей продукцией разные платформы: **PC, Sony Playstation, Sega Saturn**, также мы надеемся, что **Nintendo 64** получит большую популярность.

Что касается Nintendo 64, как издатель, не боитесь ли вы работать с картриджами?

Нет. На сегодняшний день у **Nintendo** очень сильные позиции во Франции. Эта компания тратит большие средства на рекламу своей продукции, и, в отличие от Англии, где **Sega** занимает первое место по популярности со своей 16-ти битной приставкой, у нас — ситуация обратная. Но если им не удастся продать достаточное количество приставок, мы, конечно, не будем тратить свои усилия на поддержку этого формата. Мы в первую очередь занимаемся бизнесом.

Вы публиковали свои игры даже для Atari Jaguar. А почему не для 3DO?

Торговая марка **Atari** очень популярна в Европе и конкретно во Франции, так как они первыми много лет назад поставили на рынок персональные компьютеры. В случае с **3DO** мы не видели будущего у этой игровой приставки, так как она долгое время продавалась в Европе, как аппарат для профессионалов, причем по очень высокой цене. Их было продано ограниченное количество, так что наша компания не видела особого смысла публиковать для нее игры. К тому же, эта приставка так и не была официально выпущена во Франции.

Причина, по которой был задан этот вопрос, заключается в том, что, по результатам наших опросов, чуть менее половины читателей нашего журнала являются владельцами этой игровой системы.

Мы никогда не занимались разработкой игр для **3DO**, однако если мы действительно увидим достаточное количество пользователей этой системы в России, то мы можем изменить свое мнение. А пока, как я уже сказала, на сегодняшний день наша компания пока не видит будущего у этой платформы.

Давайте снова продолжим наш разговор о вашей компании. Кого вы считаете своими основными конкурентами?

Среди французских издательств, мы являемся самым крупным и успешным. Но на самом деле, основная конкуренция идет не между отдельными компаниями, а между их продукцией. Все зависит в первую очередь от качества игр, а не от размера издательства. Также, мы начали осваивать и другие виды интерактивных продуктов, где у нас вообще пока нет конкурентов. Например, недавно мы выпустили пособие по обучению игре на гитаре, которое было очень хорошо встречено европейскими покупателями. Это самое пособие мы хотим выпустить и на русском языке. Я надеюсь, что в России имеется достаточно поклонников этого музыкального инструмента.



Вы считаете, что для такого типа продуктов существует своя ниша на рынке?

Да. Наш опыт показал, что если мультимедийный продукт выполнен на самом высоком уровне, то он обязательно получит известность. Например, во Франции стране с населением всего около 50 миллионов человек, наша компания продала более 10 000 копий обучающей программы игры на гитаре. Причем рынок Франции пока нельзя назвать самым активным в мире. До сих пор наша игровая индустрия не стала массовым явлениям. И когда мы достигли таких рекордных продаж мультимедийного обучающего продукта, мы были сами очень удивлены. Так что я могу сказать ответственно, что продукты такого рода могут достичь большой популярности среди покупателей.

Кроме Rayman Вашей компанией в свое время была выпущена одна из самых качественных гонок для 16-ти битных форматов, а именно Street Racer. Будет ли у этой игры продолжение?

Несомненно. К концу этого года мы надеемся выпустить переработку этого хита для **PC**, **Sony Playstation** и **Sega Saturn**. Соответственно, графически эта игра будет намного более качественной, при этом сам игровой процесс будет все таким же веселым и нестандартным. Для тех, кому это название ничего не говорит, могу сказать, что **Street Racer** представляет собой интересную смесь гонок на картингах с возможностью игрокам по-настоящему бороться за первое место. В **Street Racer** Вы сможете играть вчетвером одновременно на одном экране. А что касается вообще вопроса о продолжениях, то в скором будущем мы надеемся выпустить продолжение **Rayman**, которое уже будет практически трехмерным.



С какой платформой вашей компании больше всего нравится работать и почему?

Сегодня это **Playstation**. **Sony** очень много вкладывает сил и средств в развитие и популяризацию своей приставки. Практически все издательства работают с ними, а мы начали разрабатывать игры для **Sony Playstation** одними из первых. Поэтому именно наша игра была выпущена на этом формате одновременно с самой приставкой. Мы немного рисковали, потому что тогда не было еще до конца ясно, станет ли эта приставка популярной или нет.

А какие игры Вы любите сами?

Хотя у меня не так много времени остается для компьютерных игр, но когда есть возможность, я играю в **Warcraft 2**.

А не собирается ли в таком случае и ваша компания выпустить что-либо в жанре стратегии?

В данный момент нет. На разработку такой игры требуется огромное количество времени, поэтому в ближайшее время мы точно не бу-



дем выпускать ничего подобного, а дальше посмотрим.

Как удается типично французской компании удачно соперничать с другими, особенно на американском рынке?

Безусловно, наибольшего успеха возможно достичь только на своем родном рынке, где вы знаете практически все нюансы. Но так каку нас работают представительства во многих странах, включая США, становится намного легче добиться успеха и там, потому что всегда можно нанять местных специалистов, в данном случае американцев, которым приходится работать над популяризацией торговой марки **Ubi Soft**. Для нас всегда было важно работать совместно со специалистами той страны, в которой у нас есть представительство. Мы всегда готовы понять нужды именно местного покупателя, а не навязывать свои представления о том, как нужно работать и что нужно покупать. Именно поэтому сейчас я нахожусь в России.

Нам известно, что в ваших планах стоит выпуск игр, использующих новую технологию MMX. Расскажите нашим читателям подробней об этом?

На сегодняшний день мы очень тесно работаем с **Intel**. И наша игра, фантастические гонки **POD**, будет одной из первых, использующих эту технологию. Но формат **MMX** пока еще недоступен рядовому покупателю. Мне кажется, **Intel** не собирается особо спешать с его выходом в свет. Скорее всего, он появится в продаже не раньше 1997 года. Нашей же стратегией всегда было следовать технологическому прогрессу, и даже несколько его опережать, как в примере с **Sony PlayStation,** так и в случае с форматом **MMX.** Но мы пока не собираемся полностью переключаться на работу только с **MMX,** поэтому, эта же самая игра будет практически одновременно выпущена и для машин, работающих на **Pentium** процессоре. Мы должны еще посмотреть станет ли этот формат достаточно популярен.

Не могли бы Вы вкратце обозначить основные тенденции развития игровой индустрии?

Во-первых, это Интернет важность которого в нашей индустрии возрастает с каждым днем. Многие издатели уже сейчас стали активно работать над играми, изначально предназначенными для игры через Интернет. Наша компания также собирается выпускать подобные продукты в недалеком будущем, например, **POD**. Интернет должен расширить весь игровой бизнес. Это также означает, что рынок PC будет разрастаться во всем мире, соответственно и во Франции, где игровой рынокеще не стал достаточно массовым явлением. Новое поколение пользователей, ориентированных на Интернет, должно ускорить развитие всей индустрии.

А что Вы думаете по поводу игровых приставок, способных работать в мировой сети?

Пока ничего подобного не было выпущено. Многие пытались это сделать, наример, **Philips**, но ничего путного из этого не получилось, пока. Очень трудно изменить привычки покупателей. Мало кто верит в появление в продаже достойного аппарата, который включал бы в себя все подряд. Интернет, до последнего момента, также не особенно дешевая услуга, для того чтобы стать по-настоящему массовым явлением. Поэтому, что-то еще должно произойти, что изменит все в лучшую сторону. А что касается Франции, то здесь ситуация довольно непростая. У нас практически у каждой семьи уже есть некое подобие Интернет-терминала, который называется Минитель. Это такой маленький компьютер, с черно-белым экраном, который подключается к телефонной сети, и поставляется в дома абсолютно бесплатно. Вы платите только за услуги. С его помощью можно оплачивать счета, бронировать билеты, посылать электронную почту и т.д. Люди к этому уже привыкли, и поменять их предпочтения на что-либо другое не представляется пока возможным. Именно поэтому рынок персональных компьютеров до сих пор не получил огромного распространения. В игры играют только энтузиасты, и чаще всего на игровых приставках, а не на персональном компьютере. **PC** же в основном используют только для работы. Поэтому мы возлагаем свои надежды именно на Интернет, который способен исправить такое положение вещей во Франции.



На прощанье, что Вы можете сказать нашим читателям?

Я очень рада, что мне удалось посетить Вашу страну и познакомиться с ее жителями. Как представитель игровой компании, я хочу еще раз отметить, что у вашей страны очень большое будущее. Ваши покупатели уже прекрасно разбираются, какая игра является качественной, а какая нет. С другой стороны, вкусы россиян ненамного отличаются от европейских, чему служит примером тот факт, что моя любимая игра **Warcraft 2** очень популярна в России, если не больше, чем у меня на родине. Мне здесь понравилось, и я надеюсь, что в ближайшем будущем наши продукты на русском языке займут достойное место в домашних коллекциях российских игроков.

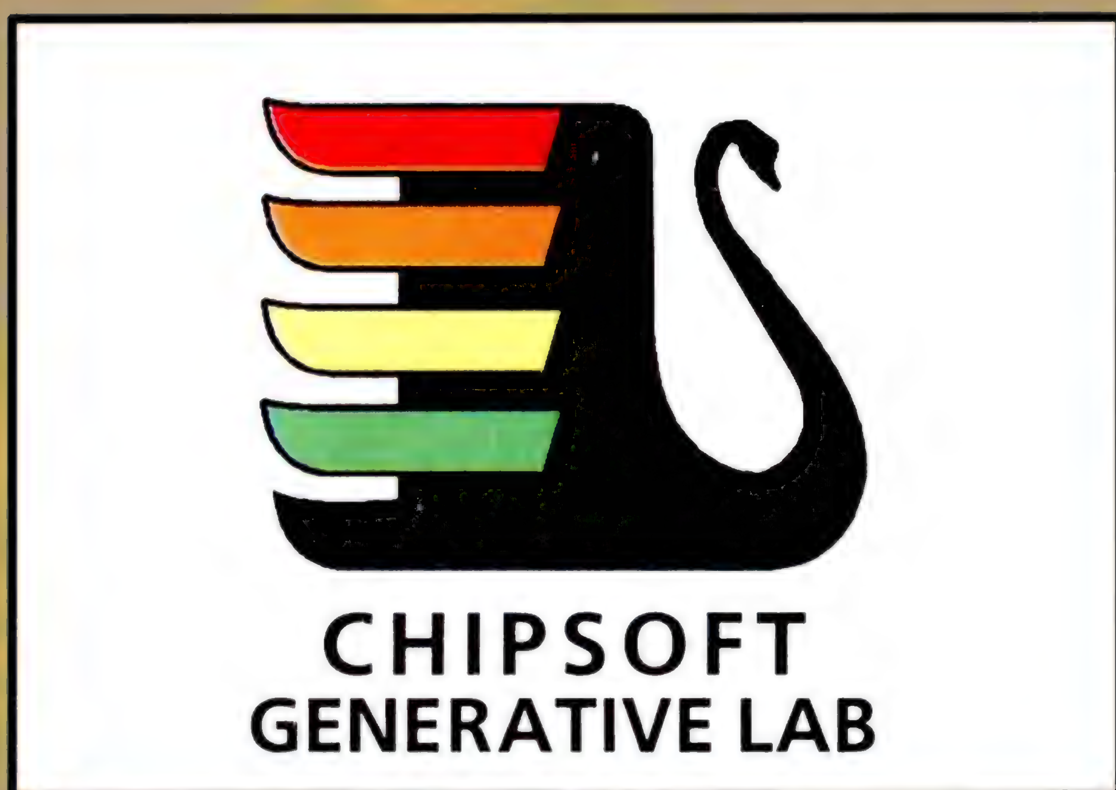


Сергей ЛЯНГЕ

Art of Ruling – русская Civilization?

***Н**икого сегодня не удивишь подобной фразой: «...А Вы знаете, что есть и русские компьютерные игры. Да нет, не тетрис, но стратегия...». И это очень здорово. Насколько нам известно, 1997 год будет просто «завален» компьютерными играми российского (и другого СНГэшного) производства. Причем эти игры замечают не только в России-матушке. К сожалению, у нас не так уж много «богатых» издателей и поэтому большая доля разработчиков надеется только на иностранных издателей...*

Ну не будем о грустном. Новосибирская команда — ChipSoft Generative Lab — разработчик великолепной стратегической игры Art of Ruling. Проект уже близится к концу. Надеюсь, что в начале 1997 года все желающие смогут попробовать «на вкус» эту вещь. Что же особенного в этой игре? Что, вообще, есть AOR? На эти вопросы Вы найдете ответы в этом интервью с создателями «Искусства Управления».



Насколько Ваша игра схожа с Civilization I & II или другими аналогичными западными продуктами? Что нового внесет Art of Ruling в копилку стратегических игр?

Если уместна такая аналогия, то наша игра похожа на *Цивилизацию* и ее клоны в той же степени, в которой **Total Control** сходна с **C&C**. Отвечая конкретно на этот вопрос, невозможно описать все до единого сходства и различия **AOR** и ей подобных стратегических игр, поэтому приведем далее лишь наиболее показательные из них. Кроме того, учитывая практический успех лишь «*Цивилизации*» ч. 1, 2, интересно (и уместно) будет провести сравнительный анализ именно с ней.

Сходства:

1. Это стратегическая игра о развитии цивилизации;

2. Она имет в своей основе экономическую, военную и политическую модель, управление и развитие каждой из них является неотъемлемой частью успешного развития цивилизации;

3. **Экономическая модель** представлена развитием городов и пригородных объектов, разными технологиями, со временем меняющимися. Чем выше уровень развития населенных пунктов (зависит от состава и «продвинутости» образующих его построек, тем выше общая планка развитости государства, тем более новые технологии могут быть открыты и использованы. Деньги государство имеет, в основном, за счет налогов;



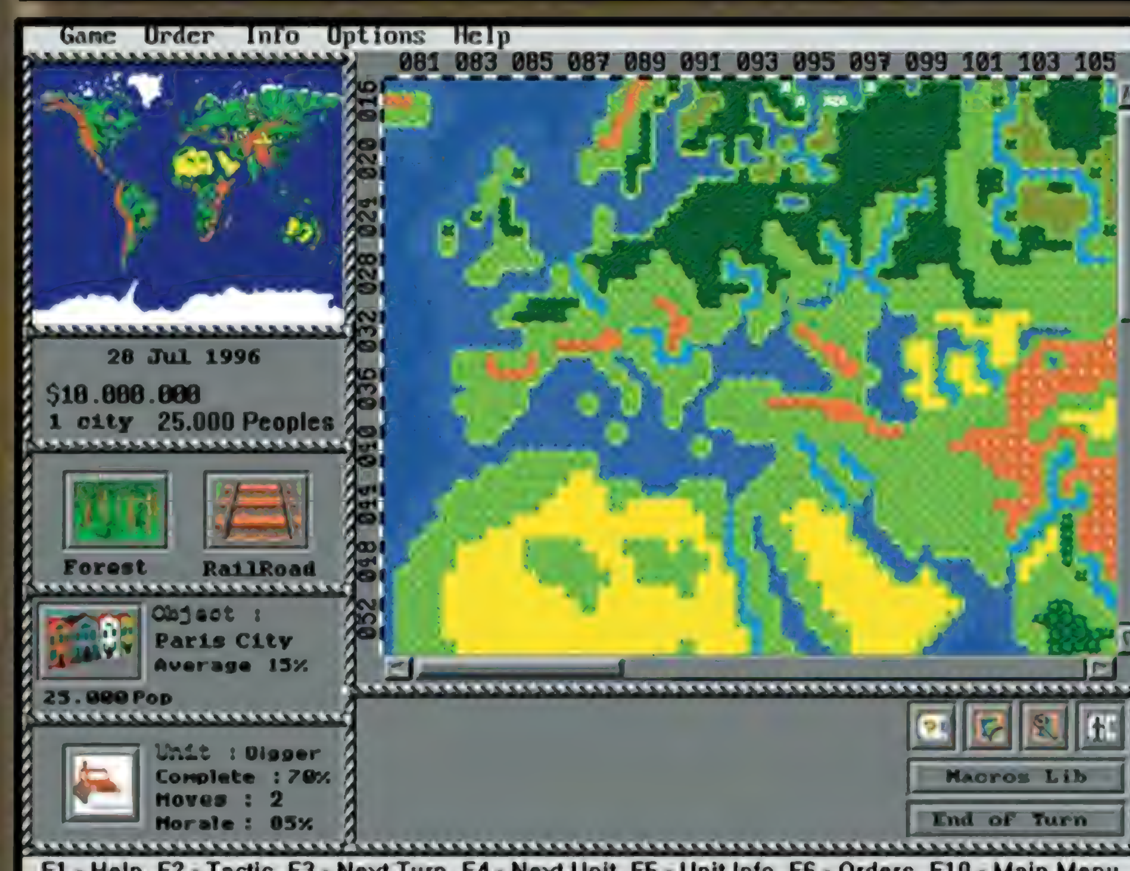
4. **Военная модель** представлена серией военных построек, в которых производятся и комплектуются **unit'**ы из различных подразделений. С открытием новых технологий, естественно, улучшаются и увеличиваются боевые характеристики войсковых единиц (юнитов).

5. В окончательной версии игры предусмотрена возможность выбора из нескольких сценариев — от глобального





Разработчики AOR постарались создать как можно более интуитивный и информативный интерфейс. Один из первых (справа) и последний (слева) варианты интерфейса игры.



до сценариев с небольшими временными рамками, без развития технологий (как раз это и будет в демо-версии).

6. Все постройки, юниты, действия и их результаты отображаются на карте.

То есть **AOR** сходна с другими играми своего класса (**Civilization I & II, Destiny, Empire II, Conquest of the New Worls, Rise and Rule the Ancient Empires**). В общес — она стратегическая, однако совершенно разниься с ними в частностях.

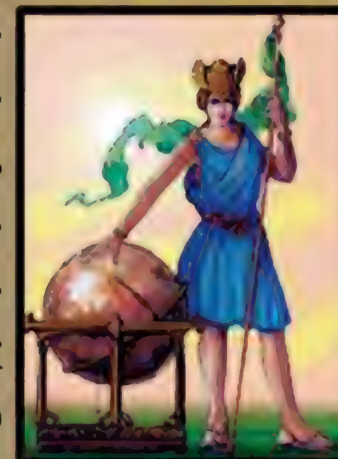
Различия:



1. **Экономическая модель** продвинута значительно больше, чем в **Civilization**, хотя, безусловно, очень далека от реальной экономической модели государства. У нас есть понятие технологии, некоторой производственной цепочки, в которую вовлечены несколько городских (и пригородных) объектов, и которая реализует механизм простого (либо расширенного) воспроизводства: *деньги-(сырье-промежуточный товар)-товар-деньги.*



Например, чтобы произвести танк, Вам необходимо добыть железную руду на шахте, переправить ее на сталелитейный завод, отлить там броню и движущие части, в бараках их соединить и, доупомплектовав некоторым количеством пехоты и строителей, получить танковый юнит (который, как Вы уже поняли состоит не из одного голого танка). При этом оговаривается, какие инструменты (станки, рабочая сила, знания, мораль) и ресурсы (бревна, камень, железная руда, нефть, уголь, ткань) используются при получении конечного товара.



2. Существуют как внутригородские объекты, так и пригородные, то есть находящиеся в «зоне досягаемости» города. Внегородские — добывающие предприятия, фермы и т. п.

3. Степень развития города, а следовательно и государства в целом, зависит от используемых технологий и построенных зданий. Чем их больше и чем они новее, тем лучше для экономики.

Вообще-то, мы долго можем распространяться на эту тему — одних рабочих документаций по экономике у нас штук 10, однако, надо оставить место и для других пунктов, а посему перейдем к военной модели.

4, **Военная модель** также имеет мало общего с аналогичными моделями в других играх, особенно по части формирования войск. Составные части каждого юнита, называемые подразделениями, производятся в городских постройках, собираются вместе в бараках и формируются там в отдельные войсковые единицы (юниты), следуя какой-либо технологии. У каждого из получаемых **unit**'ов имеются свои боевые (бронебойность, дальность стрельбы, меткость и т. д.), экономические и общие (строительные способности, обучаемость и т. д.) характеристики. Посредством этого убивается сразу несколько зайцев: **unit** может строить ка-



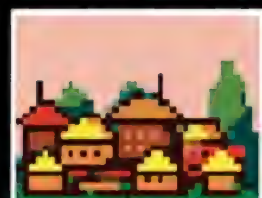
Одно из базовых понятий Экономической модели — ГОРОД (City)

Под городом понимается не только город как таковой, но и любое людское поселение от деревни до гигантского мегаполиса. Население в городе делится на четыре составляющие: *дети, мужчины, женщины и пожилые люди*. В соответствии с этим производится набор жителей на работу и военную службу. Рождаемость и смертность в городе зависит от морального уровня, образованности и расы жителей данного города.

Существует 8 размеров города:


маленькая деревня


деревня


поселок


маленький городок


город


большой город


центральный город


мегаполис

Каждый из городов имеет склад, в котором лежат какие-то товары, в том числе и те, которые требуются для поддержания городской жизнедеятельности, например: еда для жителей. Склад в городе, в отличие от других зданий, не строится строительной бригадой, а создается вместе с городом и первыми жилыми кварталами.











кие-либо постройки (например, дороги) без помощи строительных бригад; во время боя юнит теряет не весь личный состав и всю технику, а лишь их часть, и только когда понесенные потери превысят установленный предел, **unit** считается потерянным; существуют также некоторые другие преимущества такого подхода к формированию войсковых единиц, которые, в принципе, у нас описаны, но некоторые интереснее будет выявить самостоятельно в процессе изучения демо-версии игры.

5. Существование набора сценариев позволит играющему иметь возможность выбора, причем не из одного сценария с лишь измененными картинками, а из нескольких различных игр, объединенных под общим названием **AOR**, и имеющих общими только основополагающие принципы — существование технологий, принцип формирования **unit**'ов и т. п.

6. Поскольку особое место в такой игре занимает карта, то пару слов о ней. Карта у нас не изометрическая, что, возможно, и минус, а с другой стороны — нет трудностей с ориентировкой направлений и т. д. Имеет два уровня масштабирования — стратегический масштаб (клетки **16X16** точек) и тактический масштаб (клетки и все остальное увеличиваются в два раза). Мы решили отказаться от метода многократного приближения (удаления) карты непосредственно, т. е. Так, как это делается в играх класса **action** или, например, **в Warhammer**'е. Оба режима нашей карты нарисованы вручную, потрачено несколько большее время, зато теперь имеет место намного более четкая прорисовка всех изображений.

Графика (карта, unit'ы, заставки). Насколько окончательный вариант будет отличаться от примеров, расположенных на Вашей WEB'овской странице? Какой графический режим Вы собираетесь использовать (VGA, SVGA)?

Мы считаем, что **VGA** режимы, типа **320x200x256**, или тем более шестнадцатицветные режимы безвозвратно ушли в прошлое в игровой индустрии. Поэтому те примеры, которые лежат на нашем **WWW**, наверняка, не претерпят никаких перемен по этой части, хотя некоторые изменения придется осуществить в интерфейсе игры — он должен стать более интересным и информативным. Надо сказать, что он уже близок к этому состоянию и скоро будет выложен на всеобщее обозрение.

По поводу карты: на ней появятся города и пригородные объекты (шахты, фермы

...Особенности «нашей» войны:

1. Подразделение — понятие входящее в состав **Unit**'а. Обладает следующими характеристиками:

По передвижению:

а. где можно передвигаться (*земля, вода, воздух*)
б. максимальная скорость
в. вес
г. грузоподъемность
д. расстояние (на которое видит)

Военные характеристики:

е. основная (*толстая*) броня
ж. неосновная (*более тонкая*) броня
з. покрытость основной броней
и. основное и дополнительное оружие

Оружие характеризуется:

к. типом уничтожаемых целей (наземное, надводное, противовоздушное)
л. бронебойностью (*в единицах толщины брони*)
м. количество бронебойных выстрелов данного оружия, которое может произвести за 1 квант 1 подразделение
н. количество простых выстрелов данного оружия, которое может произвести за 1 квант 1 подразделение
о. расстояние, на которое оружие бьет (*в качестве единиц используются клетки карты*)
п. меткость в процентах
р. процент попадания при 100% выучки
с. процент увертывания от выстрелов
т. деморализующий фактор
у. оглупляющий фактор

Экономические характеристики:

ф. стоимость проживания одного подразделения за 1 квант
х. стоимость перемещения на одну клетку по карте
ц. стоимость стрельбы из основного оружия за 1 квант
ч. стоимость стрельбы из дополнительного оружия за 1 квант
(*Стоимость — набор товаров, необходимый для проведения того или иного действия. Характеризуется типом товара и его количеством*)

Общие характеристики:

ш. строительные способности (*сколько 1 подразделение сможет построить за 1 квант*)
щ. насколько данное подразделение быстро устает
э. насколько подразделение хорошо обучается

2. Unit — объект, который может находиться на карте или в населенном пункте. На карте он занимает область 2Х2 клетки. Состоит из разнородных подразделений и характеризуется.

а. опытностью — в процентах
б. моралью — в процентах
в. усталостью — в процентах
г. весовыми товарами (*при этом Unit не может везти товаров по весу больше грузоподъемности*)
д. составляющими его подразделениями (*тип, количество*) и может выполнять следующие команды:

д1. передвинуться на одну клетку в одно из 8-ми направлений (*при передвижении считается совокупная скорость всех подразделений и учитывается процент*

и т. д.) Территории, заставки, палитра останутся теми же.

В окончательном варианте появятся вводные и промежуточные (если хватит сил) фильмы. Будет добавлен **Help** с большими изображениями объектов и их тактико-техническими характеристиками. Будут добавлены сценарии с новыми изображениями всех и вся.

Какие операционные системы будут использоваться в игре (DOS, WIN3.1, WIN95)?

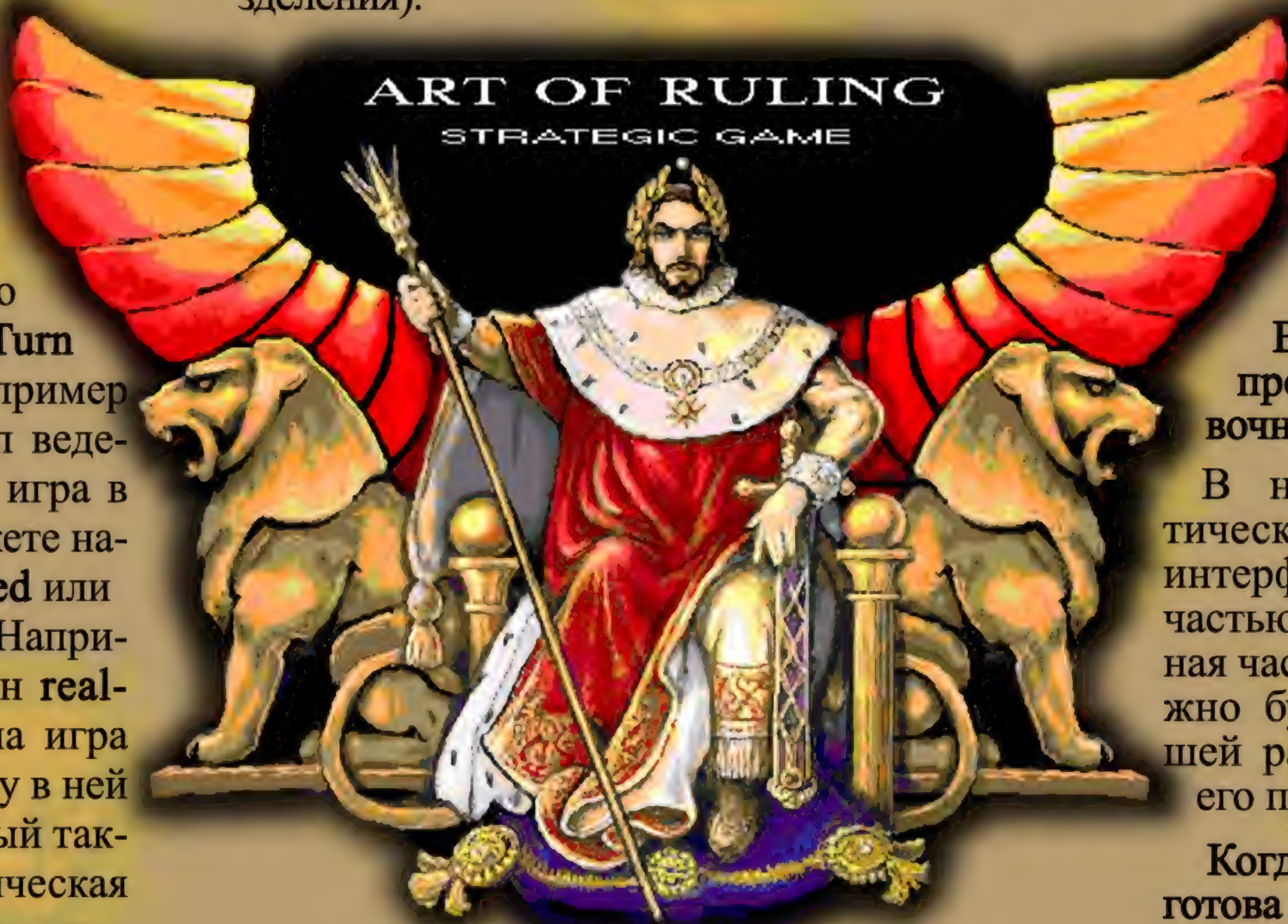
Art of Ruling пишется под **DOS**, но, как следствие, идет и под другие OS'ы, например под, **Windows 3.1, 3.11, Win'95, Win NT, OS2**. Хотя, возможно, будет написана специальная версия под **Linux**. Дело в том, что все программное обеспечение работает под **DOS**'ом качественнее и быстрее, если только оно не сделано специально под **Windows** или **OS2**.



Как будут происходить сражения между армиями, Real Time или Turn Base?

Действительно, подавляющее большинство стратегических/тактических игр делится по принципу либо **Real Time** либо **Turn Base**. В некоторых других, например **Orion**, четко выделить принцип ведения игры не удается. Наша же игра в своем роде единственная — можете назвать ее **real- based** или **turn-timed** или же придумать что-либо другое. Например, нам бы понравился термин **real-turned**. Объясним почему. Наша игра не является **real-timed**, поскольку в ней нет возможности вести локальный тактический бой, но и не классическая **turn-based**, поскольку в ней ходы противников делаются в одно и то же время, предусмотрена возможность неполного уничтожения юнита, нет понятия «процент побитости» и существует возможность отступить. Дело в том, что в **AOR** боевые действия противников ведутся **ОДНОВРЕМЕННО**, эти процессы **ЗАПАРАЛЛЕЛЕНЫ ВО ВРЕМЕНИ** — мы задаем всем своим юнитам направления движения; компьютер в этот момент делает то же самое. Затем мы нажимаем кнопку «**End of Turn**», и компьютер передвигает наши и вражеские юниты по заданным направлениям. Если какие-либо из них столкнутся — вероятен бой, во время которого учитываются все текущие военные характеристики юнитов (опытность, мораль, бронебойность, скорострельность каждого подразделения в юните и пр.), и после которого подсчитываются их остатки.

Если в **Civilization** в ходе боя неизбежно теряется один из противников, то в такой модели они потенциально могут остаться и оба, правда в другом количественном составе (хотя все зависит от конкретных данных каждого подразделения).



Все эти просчеты столкновений, походов и результатов боев компьютер производит между ходами (в это время возможен промежуточный видеофрагмент на экране, но только в окончательной версии **AOR**), после чего опять появляется карта и взору играющего предстает картина результатов предыдущего, совместного с обеих сторон, хода и играющим (например, компьютеру или человеку) предоставляется возможность делать следующий ход.

Какой будет Multi-player поддержка в Art of Ruling?

Будет поддерживаться игра по модему, **Serial**-кабелю, протоколу **IPX** и способу, называемому нами **Turn-File**, когда файл со списком действий игрока пересылается на машину-сервер, а результаты расчета рассылаются игрокам. Этот способ принято называть **Mail-Play Game**.

В какой стадии находится проект и когда ориентировочно выйдет на рынок?

В настоящий момент практически закончена работа над интерфейсом и экономической частью игры, дописывается военная часть. После выхода демо можно будет говорить о дальнейшей разработке проекта либо о его прекращении.

Когда приблизительно будет готова демо-версия?

Вопросы о выходе игры и ее демо-версии являются одними из самых щекотливых. Однозначно отвечать на Ваш вопрос мы не станем — все равно соврем, но если говорить о самых примерных сроках, то при определенных допущениях в некотором смысле запуск демо-версии будет произведен в конце ноября-начале декабря **1996** года.

проходимости территории в процентах снижения скорости. При передвижении потребляются весомые товары и повышается усталость)

д2. передвигаться в направлени указанной точки

д3. передвигаться в точку по приемлемому пути

д4. отдыхать (*при этом снижается усталость*) — характеризуется временем отдыха

д5. тренироваться (*при этом повышается опытность*) характеризуется временем отдыха

д6. строить автодорогу в указанном направлении

д7. строить ж.д. в указанном направлении

д8. строить пригородное строение (*указывается тип и какому поселению оно будет принадлежать*)

д9. строить первое поселение

д10. брать товары (*выполняется в городе, указывается тип и количество изымаемого товара*)

д11. положить товар (*выполняется в городе, указывается тип и количество изымаемого товара*)

Эти команды задаются в виде приказов к исполнению и могут исполняться как единократно, так и неопределенное количество раз. Приказ может быть неисполнен при некоторых обстоятельствах и в этом случае может быть пропущен или же может быть сделана попытка исполнить его еще раз.

Внимание:

Основная модель диалога с игроков следующая:

1. игрок раздает **unit**'фм пакет приказов

2. в ходе фазы исполнения приказы могут быть частично или полностью выполнены (*этим достигается параллельное исполнение приказов многими unit'ами*)

3. потребление ресерсов. При выполнении операций **unit** потребляет взомые товары:

а. для жизни (*еда*)

б. для передвижения (*бензин*)

в. для ведения боя (*боеприпасы*)

При строительстве **unit** использует стройматериалы и скорость строительства зависит от строительных возможностей его подразделений.

4. бой. Один **unit** атакует другой если:

а. ему разрешено атаковать

б. если другой **unit** находится в зоне досягаемости оружия одного из подразделений атакующего **unit**'а

в. другой **unit** находится в городе и город находится в зоне досягаемости орудий одного или нескольких подразделений **unit**'а

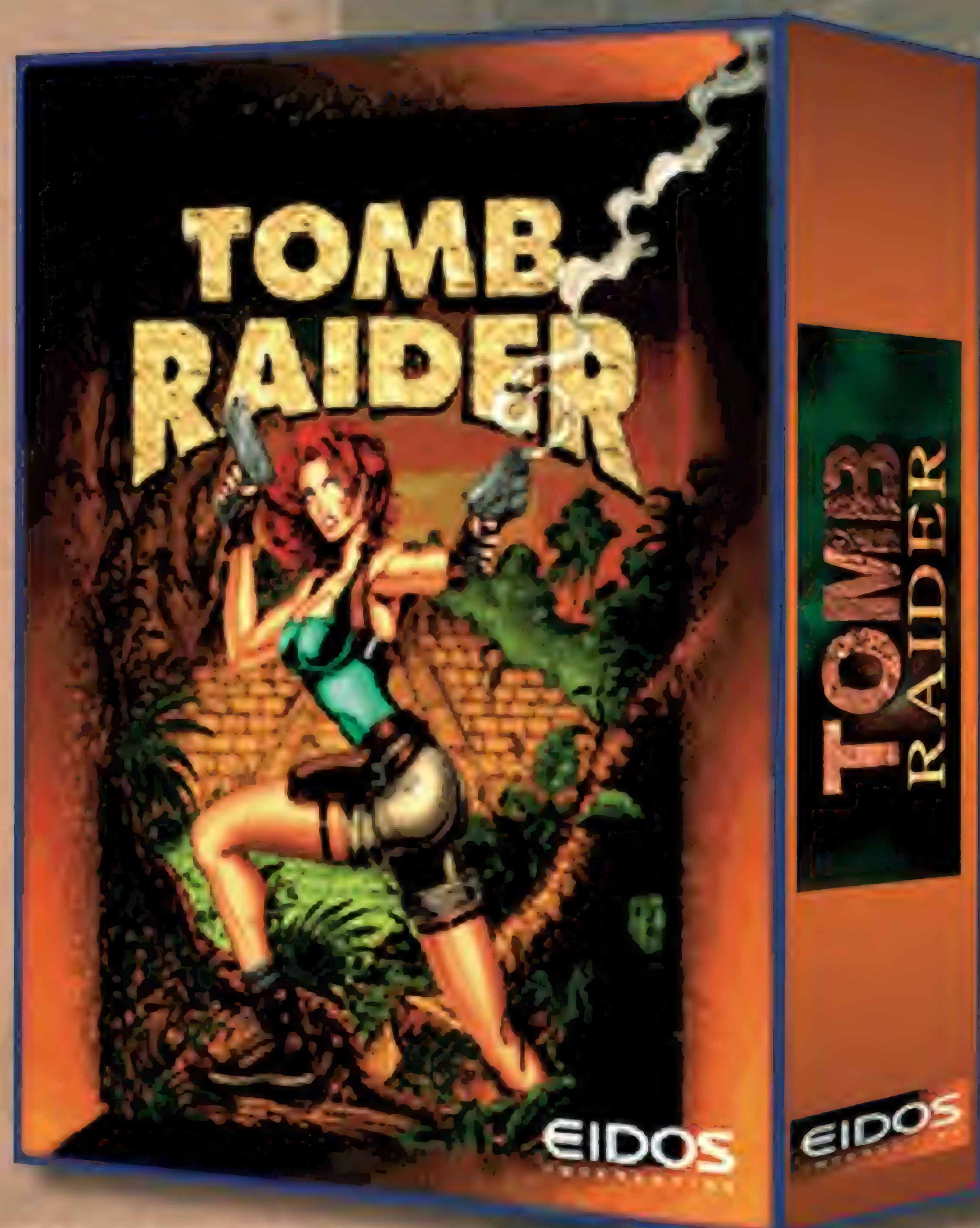
При атаке **unit** может потерять часть своих подразделений и, в случае уменьшения состава ниже критического процента от штатного, считается, что **unit** не может выполнять боевую задачу и становится потерянным...»

(Эта информация, любезно предоставленная ChipSoft Generative Lab, представляет фрагмент будущего User Manual игры Art of Ruling)

Юрий ПОМОРЦЕВ

СуперДевушка от Core Design





Это будет хит.
Со всей ответственностью заявляю: **Tomb Raider** завоюет вершины хит-парадов и войдет в историю. По крайней мере, оставит заметный след на компьютерном небосклоне.



Вы, конечно, можете не согласиться со мной, заявив что-нибудь вроде: «сказать-то можно все, что угодно, ты лучше факты, факты давай.». Что же, не буду голословным и постараюсь подтвердить свои убеждения.

На мой взгляд, самой главной причиной успеха игры является тот жанр, к которому она принадлежит. Сейчас уже немного надоели трехмерные игры с видом «из глаз», и надоели отнюдь не из-за трехмерности, а из-за этого пресловутого вида, как будто весь мир на нем клином сошелся. Сделают для приличия обзор на героя, который является абсолютно неиграбельным — и хватит.

Когда-то мы смотрели на Crusader: No Remorse и потрясались его трехмерностью, даже не предполагая, что возможно что-то гораздо более впечатляющее. Вернее, предполагать-то, конечно, предполагали, и даже видели Bioforge с его «тремя степенями свободы» — в то время подобный трехмерный мир был пределом совершенства...



А что сейчас? А сейчас, привычные статичные камеры становятся динамичными и даже, я бы сказал, интеллектуальными — такая камера всегда находит наилучший ракурс. Трехмерный компьютерный мир становится даже «трехмернее» окружающего; убогая угловатоеть персонажей сменяется великолепной прорисовкой всех деталей, яркими, реалистичными текстурами. И, наконец, на смену старой доброй VGA' шной графике приходит колоритный и высокодетализированый СуперVGA'шный мир.

Название:
Tomb Raider
Тема:
Приключения в трехмерном мире
Издатель:
Eidos
Разработчик:
Core Design
Срок выхода:
ноябрь-декабрь 1996
Платформы:
PC, Sega Saturn, Sony PlayStation



Лара

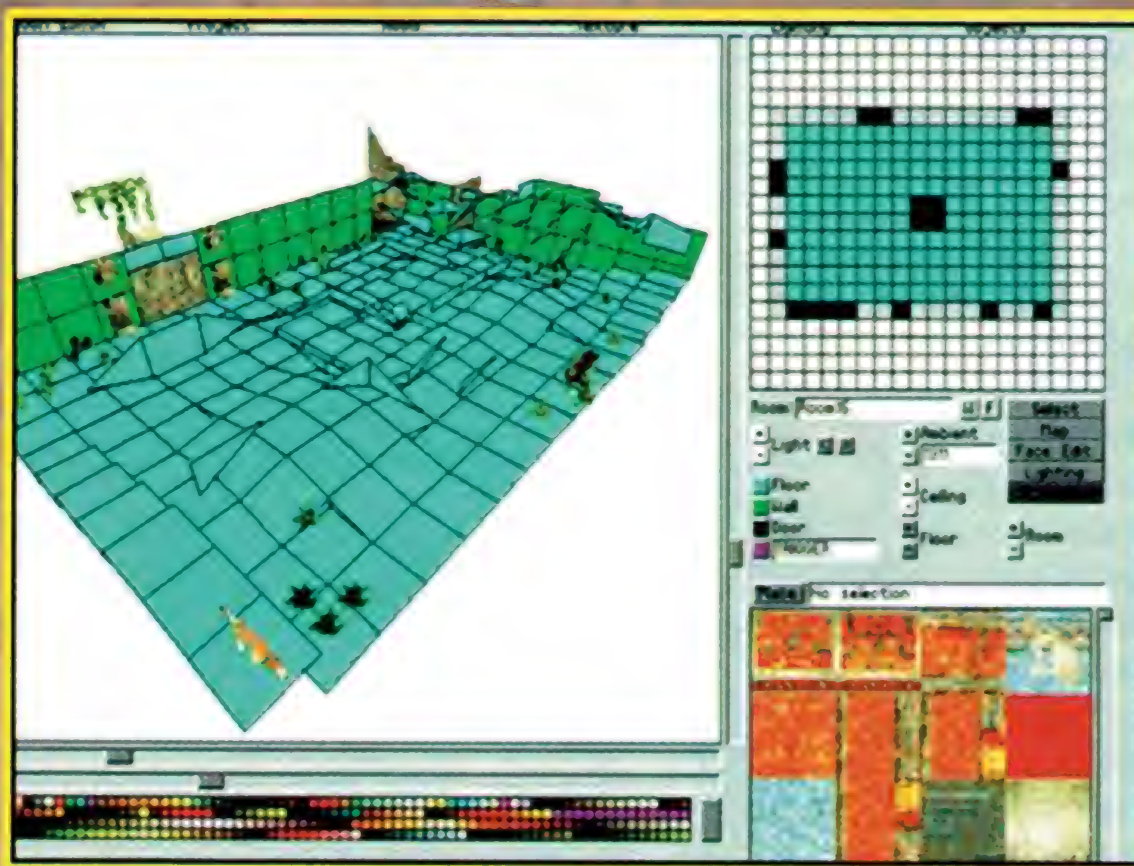


В общем, все вышесказанное относится к **Tomb Raider**. Как видите, можно найти еще что-то новое и оригинальное в жанре 3D action, где, казалось бы, бал правят исключительно Doom, Quake, Duke Nukem 3D и т.п. (вообще, DOOM я указал только из-за уважения к старому хиту; безусловно, своим новым собратьям он не конкурент). Оказалось, что достаточно немного изменить угол зрения, поменять ракурс (и в прямом, и в переносном смысле), и получится что-то довольно свежее и оригинальное. Ну, а когда разработкой займутся люди профессиональные, опытные, то игрушке успех обеспечен на все сто. Кстати, немного о разработчиках. **Tomb Raider** — творение известной фирмы Core Design, находящейся в Великобритании. Надеюсь, что читатели уже составили общее представление об игрушке, и пора переходить к вещам более частным, но зато весьма и весьма любопытным...



Начнем с предыстории, точнее, с игровой ситуации. Tomb Raider выхватит Вас из любимого кресла, оторвет от привычной обстановки и забросит в мистический мир, где Вы окунетесь в жизнь давно исчезнувших цивилизаций, станете свидетелем (больше того — жертвой) коварной политической интриги.

Но это так — в общем, а если быть более конкретным, скажу следующее. Главное действующее лицо Tomb Raider — очень миловидная и прекрасно тренированная девушка по имени Лара Крофт (Lara Croft). За хрупкой фигуркой скрываются отличная физическая подготовка (Лара — бывшая гимнастка) и бесстрашное сердце. Итак, мы будем выступать в роли девушки. Мне, например, крайне импонирует сей факт, так как я лично уже устал от здоровяков-мордоворотов, в совершенстве владеющих всеми видами рукопашного боя, виртуозно стреляющих из любого оружия, начиная от пистолета и заканчивая карманной ядерной установкой, и все это в сочетании с мощной боевой магией... Такими ребятами изобилуют почти все игрушки жанра action (а справедливости ради, стоит отметить, что и не только action). Бальзамом на сердце — Unreal, но когда он еще выйдет?



Так выглядит редактор уровней (сверху), катакомбы (справа), подземная река (снизу)



Итак, некий синдикат нанимает Лару для выполнения казалось бы обыкновенной работы — найти четыре части мистического предмета, который скрывается под названием Scion (переводится как «черенок»). Кто бы знал, что эта вещь окажется древним артефактом Атлантиды?



Лара отправляется на поиски. И сразу оказывается в водовороте событий, Во-первых, у нашей героини объявляется конкурентка, весьма строптивого нрава — Джакулайн Натла (Jacqueline Natla). Натла прекрасно осведомлена о тайной мощи артефакта и всеми силами попытается помешать нашей Ларе. Ее козыри — подлость, обширные связи, внезапность.

Во-вторых, на пути Лары появляются различные препятствия и опасные враги. Но подготовке девушки может позавидовать любой Duke, поэтому я уверен, что под Вашим чутким руководством Лара сможет одержать верх над всеми противниками и с честью решить любые загадки.

Вот и вся предыстория. Давайте же наконец бросим более пристальный взгляд и на саму игру, благо Core предоставила всем желающим demo-версию. Начнем, как обычно, с графики и художественного оформления. Честно говоря, первым впечатлением был легкий шок, в самом хорошем смысле этого слова. Если Вы взглянете на картинки, прилагаемые к статье, то увидите лишь маленькую толику того, что ожидает Вас в игре, т.к. это лишь статичное изображение, а не потрясающая анимация. Все спрайты были прорисованы профессиональными художниками; всего для той же Лары было создано более двух тысяч отдельных фаз! Поэтому и не удивитель-



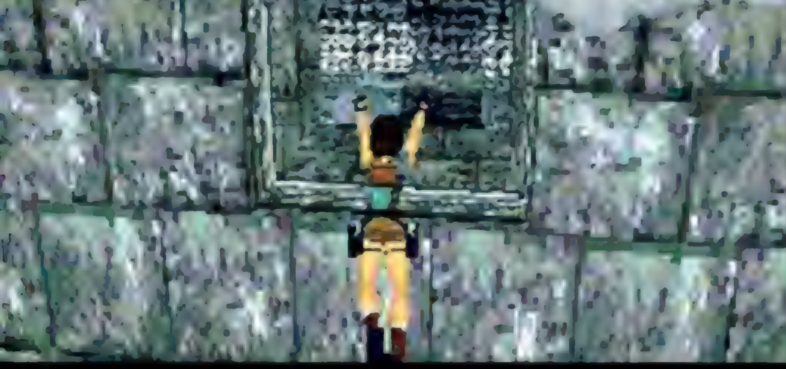
Понятно, что голыми руками Ларе будет непросто дать достойный отпор всем этим тварям, поэтому разработчики обеспечили девушку целым арсеналом оружия, которого, как говорил один известный писатель-фантаст, «хватило бы, чтобы развязать небольшую войну и победить в ней»... Для начала в распоряжении Лары два мощных «уравнителя» полковника Кольта, которые уже представляют из себя грозное оружие. По мере прохождения появится и много нового — как Вам, например, узи? Или гранаты? Или старый добрый винчестер. Это, опять же, далеко не полный перечень, но, по-моему, уже достаточно впечатляющий.

Коли мы коснулись темы вооружения, то хотелось бы поговорить и о его применении. Ни для кого не секрет, что экран монитора плоский (ну, почти плоский), иначе говоря, двухмерный, а игровой мир **Tomb Raider** — трехмерный. Что же получается? А то, что как бы не старались разработчики, без стереоскопических очков не удастся создать полностью трехмерную картину. Поэтому, в большинстве своем 3D игры являются, по сути, псевдотрехмерными; или в лучшем случае — квазитрехмерными («квази» означает почти). То, что мы видим — это проекция трехмерного пространства на двухмерную плоскость.

Все вышесказанное в полной мере относится и к **Tomb Raider**. «Ну, и что тут такого» — спросите Вы, — «пусть будет проекция, и бог с ней», А все проблемы начинаются при использовании оружия, т.к. без очень хорошего пространственного воображения (опять же — Вы видите лишь подобие трехмерного мира) достаточно тяжело умозрительно провести линию выстрела, т.е. просто-напросто прицелиться и попаст (что самое главное).

Но и эту проблему разработчики сумёли достойно разрешить. В **Tomb Raider** введена, так называемая intelligent aiming system, что переводится как «интеллектуальная система прицеливания». Суть ее такова: проблемы, связанные с нахождением цели и прицеливанием, ложатся целиком на хрупкие плечи девушки (или компьютера — как хотите). В итоге, Вам остается только нажать на гашетку, и попадание обеспечено практически на все сто процентов. Звучит банально, но на деле система прицеливания оказывается











но, что все движения нашей героини выглядят плавными и естественными.

Для прорисовки окружающей Среды использовалась векторная графика а-ля Quake, только, как мне кажется, на порядок качественней и куда более детализированней, чем в вышеуказанной игрушке.

Не оставили разработчики без внимания и любителей ярких, красочных анимационных роликов. В **Tomb Rider** будет огромное количество анимационных вставок, которые помогут следить за сюжетом, помимо этого из них можно почерпнуть некоторую полезную информацию.

Core Design обещает создать удобную камеру, которая обеспечит максимально удобный вид; более того, игрок, при необходимости, сможет сам установить ее.

Очень приятным является тот факт, что создатели **Tomb Raider** решили вынести игрушку за рамки привычного action. Для прохождения придется пошевелить не только пальцами, но и серым веществом, т.к. Вас ожидает множество загадок и голосоломок.

Но естественно, без кровопролития не обойдется, благо врагов у Лары предостаточно. Судите сами — ядовитые змеи, смертельно опасные ящерицы, кровожадные львы, зубастые акулы, разъяренные медведи, гигантские динозавры, безжалостные наемники Натлы... Список можно продолжить, но не буду выдавать все секреты игры — придет время, и Вы все сможете увидеть сами.







очень удобной и действенной, а главное, работает почти безотказно.

Я уже упоминал, что Ваш путь будет лежать через пространство и время. Странствовать придется не только по темным пещерным лабиринтам и светлым равнинам, помимо этого в игрушке существуют подводные гроты и ходы. Поскольку Лара великолепно плавает, то именно под водой пройдет довольно большая часть событий.

Романтики в игре хоть отбавляй. Вот скажите мне, кто не мечтал оказаться в заброшенных городах инков? Или постранствовать по таинственным лабиринтам греков? Все это ожидает Вас. Больше того, именно Вам, и никому другому, предстоит проникнуть в тайну гибели мистической Атлантиды. Реликт, который Вы ищите, таит в себе такую мощь, которую тяжело себе представить. Помните, нельзя, чтобы этот артефакт оказался в злобных руках. Боритесь до последнего, но не дайте злым силам никакого шанса, ведь судьба многих миллионов зависит только от Вас!



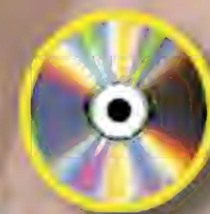
Tomb Raider состоит из четырех эпизодов. Каждый включает три этапа, итого получается двенадцать этапов. Первый эпизод перенесет Вас в Вилкамамбу — исчезнувший город инков. Второй — в лабиринт, выполненный в духе грекоримских построек с примесью джунглей. Третий уровень забросит Лару в... Атлантиду, где девушке придется вдоволь постранствовать и в конце последнего этапа решить сложнейшую загадку. Наконец, четвертый уровень — Пирамида Атлантиды (оказывается, и такая есть). Пирамида должна взорваться — Натла постаралась (как следствие этого появляется лимит времени, отведенный на прохождение уровня). Ларе придется добраться до античного командного пункта (а? звучит, неправда ли?) прежде, чем громадина рухнет на нее.

Среди прочего, хочется отметить и управление. И тут все без претензий — честь и хвала разработчикам. Для основных движений (для бега, плавания и т.п.) используются курсорные клавиши; для суперприемов и экзотических движений служит еще пяток клавиш, причем очень удобно расположенных; таким образом, даже начинающему геймеру разобраться будет очень и очень несложно.

Порадуются и владельцы Sony Playstation с Sega Saturn, т.к. **Tomb Raider** будет работать на этих платформах.

Единственным досадным моментом является невозможность multiplayer-игры. Бог с ними, с модемом или сетью, хотя бы экран на двоих поделить, или в крайнем случае по очереди — ан нет, не предусмотрено. Обидно. Немного смягчает сей факт желание разработчиков сделать достойный компьютерный интеллект. Насколько я могу судить, это им удалось — противники действуют очень осмотрительно, плюс ко всему имеют некоторые особенности и «привычки». Например, крупные животные (медведи, тигры) ломят напролом, рассчитывая в основном на свою убойную силу. Мелкие твари отличаются умом и сообразительностью — нападают исподтишка, как говорится, редко, да метко. Короче говоря, порадуются все специалисты по единоборствам в пределах экрана.

Вот, в общем-то, и все. Как видите — **Tomb Raider** многообещающая игра. Несомненно, она придется по вкусу многим, т.к. сочетает в себе множество жанров. Отличная графика и не менее достойный звук, оригинальный сюжет, удачный жанровый симбиоз должны вознести игру на высокие месте в хит-парадах. Приятно также, что **Tomb Raider** почти готов и появится на прилавках где-то в декабре этого года.







Демо-версия:
www.gameland.ru

PC CD ROM



Сперва я задамся несложным вопросом. Можете ли Вы назвать игры, к которым готовы возвращаться снова и снова, играть круглыми сутками, не реагируя при этом на телефонные звонки и вопросы соседей по комнате? Надеюсь, что Ваш ответ утвердителен. Для новичков и тех, кто затрудняется вспомнить хотя бы одну такую игру, мой совет таков: попробуйте сыграть в **M.A.X.** (**Mechanized Attack and Exporation**), быть может она станет игрой номер один в списке Ваших любимых игр.



Предком игры **M.A.X.** была знаменитая Dune 2, но отличий между ними больше, чем сходств. Прежде всего, **M.A.X.** удачно сочетает в себе пошаговый режим и режим реального времени, но является намного более сложной, так как здесь принимает участие до восьми противников вместо двух, как в Dune 2 или Warcraft. В какой-то мере MAX. напомнила мне и SimCity 2000 из-за того, что здесь приходится создавать мощную инфраструктуру и соединять отдельные здания трубопроводами. Наконец, динамичный сюжет игры не избавляет от необходимости думать и о долговре-



менных стратегических целях. Участники игры — выходцы Земли, но не нашего времени, а отдаленного будущего. Человечество не смогло справиться с собственными экологическими проблемами, сделав родную планету непригодной к жизни. А из-за этого долгая война, разруха и эпидемии, о которых, впрочем, Вам сообщается лишь в исторической хронике. Ныне же восемь враждебных друг к другу кланов, улетев с ужасного и отнюдь уже не голубого шара, ищут что-нибудь пригодное для жизни.

Прошла не одна сотня лет, прежде чем корабли исследователей нашли несколько таких пла-



M.A.X.
Mechanized Assault and Exploration

Сергей ЛОСЕВ

Тема:	Военная стратегия
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Interplay
Требования к компьютеру:	486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM, SVGA
Выход:	Ноябрь-декабрь 1996 года





нет. Но и сейчас они не смогли договориться о том, какие материки и острова кому принадлежат. Не желая, впрочем, уничтожать друг друга, кланы снарядили кибернетичсские существа, способные самовоспроизводиться, и отправили их колонизировать планету, строить и развивать города, заводы, фермы. Но давние обиды не забыты, большинство механизированных подразделений стремятся атаковать противника, как только он появляется в пределах их видимости.

Одновременные пошаговый режим и режим реального времени уже имели место в игре Conquest of the New World, также изданной компанией Interplay. Но в той игре, которая, напомню, повествовала о колонизации Америки. существовала одна досадная ошибка, проявляющаяся при досрочном завершении общего хода. В **M.A.X.** на ошибку обратили внимание и исправили. Теперь компьютер самостоятельно завершает ходы Ваших подразделений, а лишь потом передает общий ход. Здесь есть другая сложность: лимит времени на каждый ход, как правило, составляет 3 минуты. Секундомер включен постоянно, даже тогда, когда Вы раздумываете над тем, что бы такое построить в следующий раз, поэтому особенно не тяните, а лучше все планируйте заранее и чаще записывайтесь, до тех пор, пока не придумаете собственную победную тактику.

Управление игрой выглядит тяжеловесным и никоим образом не напоминает изящное Warcraft-овское: ткнул — крестьянин пошел, еще раз ткнул — построил ферму. Каждое механизированное подразделение в **M.A.X.** имеет свой собственный набор опций, вызываемых повторным щелчком мыши (первый щелчок выделяет объект) второй — высвечивает опции). В них могут присутствовать команды Build — построить, X-Ref — передача груза. Некоторые виды подразделений, например июкенеры, должны периодически пополняться стротельным материалом, для чего нужно возвращаться к хранилищам.

Несколько слов о возможных вариантах тактики **M.A.X.** В начале игры Вы выбираете клан, за который будете играть. Каждый клан имеет какие-





демо-версия:
www.gameland.ru





то характерные особенности. Клан «The chosen» обладает лучшими воздушными подразделениями. Клан «Crimson» силен в морских сражениях. Шпионам и разведчикам «Von Urittin» позавидовал бы даже сам Штирлиц. «Ayer's Hand» обладают уникальной технологией по изготовлению дальнобойных ракет. Зато броня военных подразделений «Musashi» надежнее, чем у других. Клан «Sacred Eights» имеет самых подвижных воинов. Слабые в наступлении войска клана «7 Knights», тем не менее, запросто отбивают любые атаки, благодаря прекрасной системе защиты. Наконец, клан «Axis Inc.» — вобрал в себя лучитих ученых, которые берут скорее не силой, а хитростью, строя дома оригинального вида для обороны и нападения на противников.

Далее Вы выбираете планету, которую предстоит завоевывать, и один из островов или полуостровов. На каждой планете в зависимости от выбранного участка тактика различна, а, следовательно, в **M.A.X.** можно играть бесконечное количество раз. Из-за того, что компьютер перемещает боевые подразделения быстрее Вас, соперничать с ним в быстроте реакции очень трудно. Поэтому, когда Вы располагаетесь на одном и том же острове с противником-компьютером (этот факт проверяется скаутами или сканерами), тут же стройте пушки или артиллерию для защиты. В противном случае можно потерять не только вооружения, но и инженеров и конструкторов — подразделения, предназначенные для возведения зданий и коммуникаций. Для строительства в **M.A.X.** используется огромное количество ресурсов: золото, нефть, энергия, Совершенно очевидно, что одна из первостепенных задач — найти необходимые полезные ископаемые и построить шахты для их добычи раньше противника. Золото, кстати, используется еще и для обновления военных подразделений. Успешное решение этой и ряда других проблем зависит от выбранной Вами техники.

Сразу после выбора планеты и островов Вам предоставляется возможность купить некоторое количество техники. По-умолчанию дается всего три подразделения: конструктор с 40 единицами стройматериалов, инженер с 20 единицами и геологическое подразделение для поиска ископаемых (surveyer). Имеет также смысл купить танки (хороши в ближнем бою), ракетницы (для атаки издалека) и скаутов для обследования местности. Если остаются деньги, то, наверное, имеет смысл взять еще одного инженера или конструктора, чтобы ускорить строительство.

Подводя итоги, отмечу, что M.A.X, даже на фоне хитов настоящего и будущего времени — Warcraft, Command&Conquer, Red Alert, StarCraft, смотрится очень даже неплохо. Пошаговый режим, конечно, делает громоздким управление, но, с другой стороны, намного усложняет игру. **M.A.X.** — это очень серьезная игра, и к ней надо относится со всей ответственностью. Несмотря на обилие видов военных подразделений, которых насчитывается более 70, разбрасываться ими ни в коем случае нельзя. Не забывайте, что **M.A.X**. — это не Warcraft, в котором, послав на верную смерть десятка два лучников и рыцарей, можно за короткое время создать столько же.

Что ж, я снова задаю Вам вопрос, станет ли **M.A.X.** Вашей любимой игрой? Хитом она, наверняка, будет.











Необычный подход к играм, когда сочетаются пошаговый режим и режим реального времени

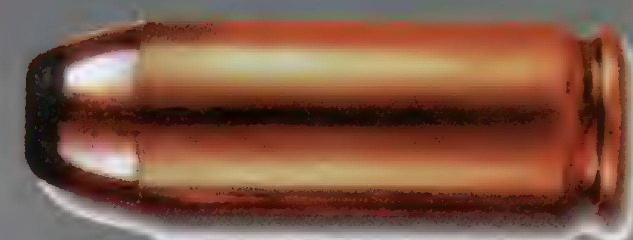
Сложное управление и обилие «хозяйственных» мероприятий

Очень увлекательная стратегическая игра

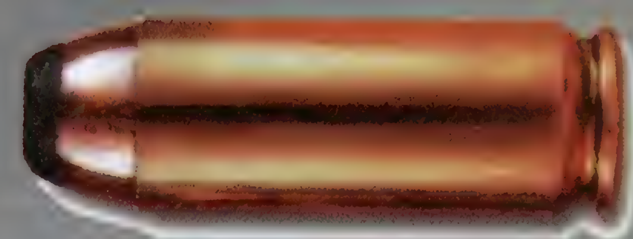


Что вы получите с игрой "Русская Рулетка"?

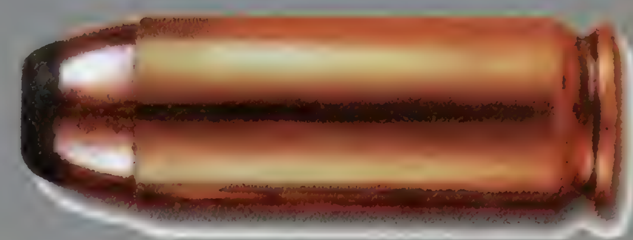
- Динамичный захватывающий сюжет



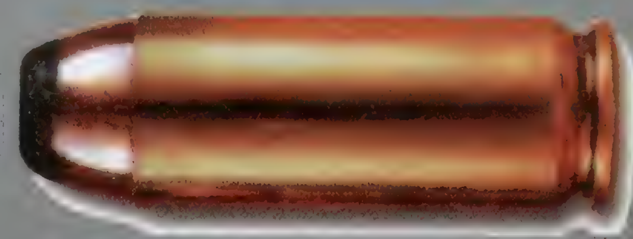
- Красивое оформление и полную документацию на русском языке



- Регистрационную карточку с отрывным талоном, дающим скидку при покупке следующей игры "Дорожные войны"



- Гарантию на шесть месяцев



- Полную информационную поддержку:
  а) Горячая линия т. 323-9182
  б) Web-server в сети Internet



Design ROLLAND studio 1996

ТОРГОВЫЕ ТОЧКИ, В КОТОРЫХ ВЫ МОЖЕТЕ ПРИОБРЕСТИ ИГРУ "РУССКАЯ РУЛЕТКА"

КОМПАНИЯ "БУКА" — оптовая продажа, Москва, Каширское шоссе, 1 корп. 2, т. 111-5156, ф. 111-70 60, E-mail: buka@dol.ru

КОМПАНИЯ "COMPULINK" — ТД "Библио-Глобус", Москва, ул. Мясницкая,6, т. 924-2673; Московский "Дом книги", Москва, 2-ой этаж, ул. Новый Арбат,8, т. 913-6963; Торговый Дом "Эдельвейс", Москва, Щелковское шоссе,5, стр.1; Фирменный магазин "CompuLink", Москва, ул. Садово-Триумфальная,12/14, т.209-5495; дилерский отдел, Москва, ул. Удальцова,85, т.931-9269.

КОМПАНИЯ "GAME LAND" — магазин "Game Land", Москва, ул. Новый Арбат,15; с/к "Олимпийский", Москва, подъезд 8, т/ц "Новый Колизей"; Санкт-Петербург, Невский Проспект,135.

КОМПАНИЯ "LAMPORT" — оптовая продажа, Москва, 5-й Донской проезд,21-Б, стр.10, т.125-1101.

ФИРМА "ДЕНДИ" — магазины "Денди": ул.Красная Пресня,34, ст.м."Улица 1905 года", ул. Петровка,12, ст.м."Театральная", переход ст.м."Театральная" — ГУМ.

Магазин "Аудио-Видео", Рязанский пр-т, д.46, к.3, ежедневно, ст.м."Рязанский проспект", тел. 379-6827.
Магазин "Видеоигры", ул.Профсоюзная,д.13/12, ежедневно, ст.м."Профсоюзная", Торгово-пешеходный комплекс "Черемушки", тел. 379-6827.

"ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЩЕСТВО" — оптовая продажа, Москва, ул. Маросейка, 6/8 стр.1, "Агрокомплект",ком.15, т.928-3031.

"ТОРГОВЫЙ ДОМ "КОМПАНИЯ АМБЕР" — оптовая продажа, Москва, Перовский проезд,35, т.273-8587.

"ФИРМА 1С" — оптовая продажа, Москва, ул. Малая Грузинская, 51, т.253-4643.

"СОЮЗ МУЛЬТИМЕДИА" — Москва, ул. Старый Арбат,6/2, м."Арбатская", т.202-7997; Москва, ул. Верхняя Радищевская, 22, м."Таганская", т.915-1018; Москва, ул. Вешняковская, м."Выхино", 20-А, т.374-9691; Москва, 2-й Войковский проезд, 2/11, м."Войковская", т.156-1958; Москва, ул. Ак. Варги, 8, отдел в ун. "Лейпциг", м."Юго-Западная"; Москва, Дмитровское ш., 43, м."Петровско-Разумовская", т.976-0468; Москва, стадион "Динамо", подъезд 10, м."Динамо", т.213-7836.

ФИРМА "ПАРТИЯ" — м."Алексеевская", пр-т Мира,118-А (без выходных), т.913-8787; м."Полянка", ул. Б.Полянка,3/9 (без выходных), т.913-8383; м."Улица 1905 года", ул. Пресненский вал,7 (без выходных), т.913-5090; м."Калужская", ул. Обручева,30 (кроме воскресенья), т.913-2980; м."Киевская", ул. Брянская,12 (без выходных), т.913-5750; м."Динамо", ул. В.Масловка,7 (кроме воскресенья), т.213-2104; м."Китай-город", ул. Солянка,1 (без выходных), т.928-3939.

Бука®

Евгений ПОЖАРСКИЙ

A GURPS Post Nuclear Adventure





Тема:	**RPG**
Издатель:	**Interplay**
Разработчик:	**Interplay**
Требования к компьютеру:	**486/100, 8MB RAM, 2-x CD-ROM, SVGA**
Время выхода:	**Апрель 1997 года**

Прежде чем говорить о новой Interplay'евской разработке, чье название сокращенно читается как **GURPS**, обратимся ненадолго к славным страницам истории игровой индустрии. Потому как нельзя понять, что такое **GURPS**, не вспомнив тех, кто ему предшествовал.

И начнем мы вспоминать с UFO: Enemy Unknown. В UFO, иначе прозывавшемся X-COM, Microprose впервые представили на суд играющей публики пошаговый бой в трехмерной изометрической перспективе.

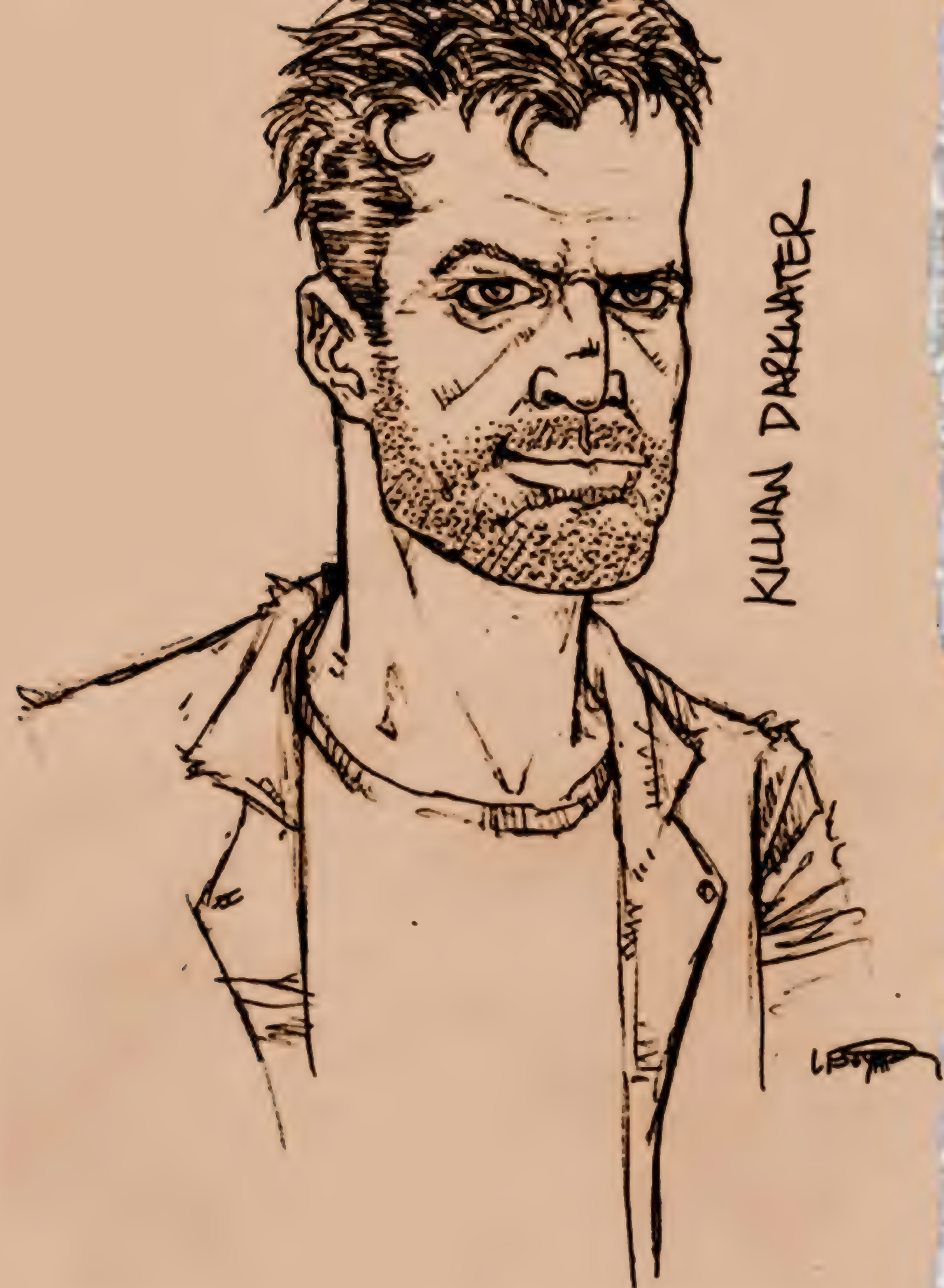
Следом за UFO появились и другие игры, развивавшие идею пошагового боя. Например, Crusader: No Remorse, превративший эту идею в чистой воды action. Или во многом подобный ему, хотя куда как более усложненный Syndicate производства Bullfrog. В этих играх произошел отказ от пошагового режима в пользу real-time.



Но развитие шло не в одну лишь сторону action; альтернативный путь проторил Jagged Alliance, переложивший стилистику подобных боев на RPG-почву и до сих пор не имеющий аналогов. В Jagged Alliance походовый режим возникал только тогда, когда поблизости находился противник, в остальное время игра проходила в реальном времени.

Аналогов для Jagged Alliance, как я уже говорил, не существует. Но зато каждые два месяца появляются фирмы, заявляющие, что скоро выпустят нечто подобное Jagged Alliance. Самые известные из заявленных будущих конкурентов игры — это Wages Of War и **GURPS**. Можно было бы приплюсовать сюда еще третий UFO, но не станем грешить на Microprose: UFO все-таки развивает свою собственную линию.

Итак, **GURPS**. Расшифровывается эта аббревиатура как **Generic Universal Role-Playing System**, что означает Общая Универсальная Ролевая Система. **GURPS** — это популярная в Америке домашняя настольная игра. Как в свое время Activision купили у FASA лицензию на выпуск компьютерной игры Mechwarrior по научно-фантастической книжной серии Battletech, так Interplay купили у Steve Jackson Games лицензию на выпуск компьютерной версии **GURPS**. Полный вариант названия на сегод-





няшний день читается как **A GURPS Post Nuclear Adventure**.

Ставя перед собой цель создания PC-варианта настольной игры, Interplay с самого начала рассчитывали не отрываться от стилистики игры и попытаться сделать ее, с одной стороны, легкоузнаваемой для бывалых любителей **GURPS**, с другой стороны, привлекательной и простой в освоении для новичков (это для нас с Вами, значит). Правила и логические законы **GURPS** со всем тщанием переводились на компьютерный интерфейс. Сценаристам, работавшим над **GURPS**, удалось (по их словам, во всяком случае) включить в игру базовую часть специфики боя, стратегию того, как действует противник, и систему формирования персонажей.

В настольной **GURPS** — своя игровая философия, которую разработчики (над игрой работает команда Interplay — **GURPS** Development Team) постарались донести до компьютерного варианта. Если кого-то интересует, то книжными источниками придумывания компьютерного варианта были **GURPS** Space, High Tech, Ultra Tech и Robots.

Пошаговый бой, наиболее ярким носителем которого, на мой взгляд, сейчас являются Jagged Alliance и Jagged Alliance II Deadly Games, в настольной игре **GURPS** был реализован уже давным-давно. И Interplay получили уникальную возможность создать игру с пошаговым боем в изометрической перспективе, не обращаясь к первоисточникам: UFO, Jagged Alliance и другим. Насколько у них это получится, покажет будущее. Однако, уже сейчас можно сказать, что основным ориентиром этого боя будет динамизм.

Сюжетным стержнем, на который накручиваются все события в **GURPS** (во всяком случае, в его компьютерном варианте), будет выживание после ядерной войны. Игрок находится в гигантском подземном бомбоубежище, носящим название VAULT, что значит Склеп. С тех пор, как отгремели ядерные взрывы, и чудовищные грибы радиоактивными дождями опали на исполосованную землю, многие поколения людей сменились в подземных катакомбах. Ни один не пробовал выйти наружу, и жизнь их была относительно спокойной. Но вот, в подземном городе назрел кризис. Наставшие тяжелые дни потребовали того, чтобы нашелся доброволец, смельчак, который рискнет отправиться в путешествие по зараженной поверхности и встретиться со всеми опасностями, которые могут поджидать его снаружи.

В самом начале игры игрок выбирает персонажа. У каждого — как и во всякой уважающей себя RPG-игре, набор характеристик, которые делают его ценным в определенных областях и совершенно некомпетентным в других. Какие именно будут эти характеристики, пока что неизвестно. Зато точно известно, что если Вас не устроят предложенные персонажи, то можно будет самому определить, какие будут характеристики. То есть — создать собственного персонажа.

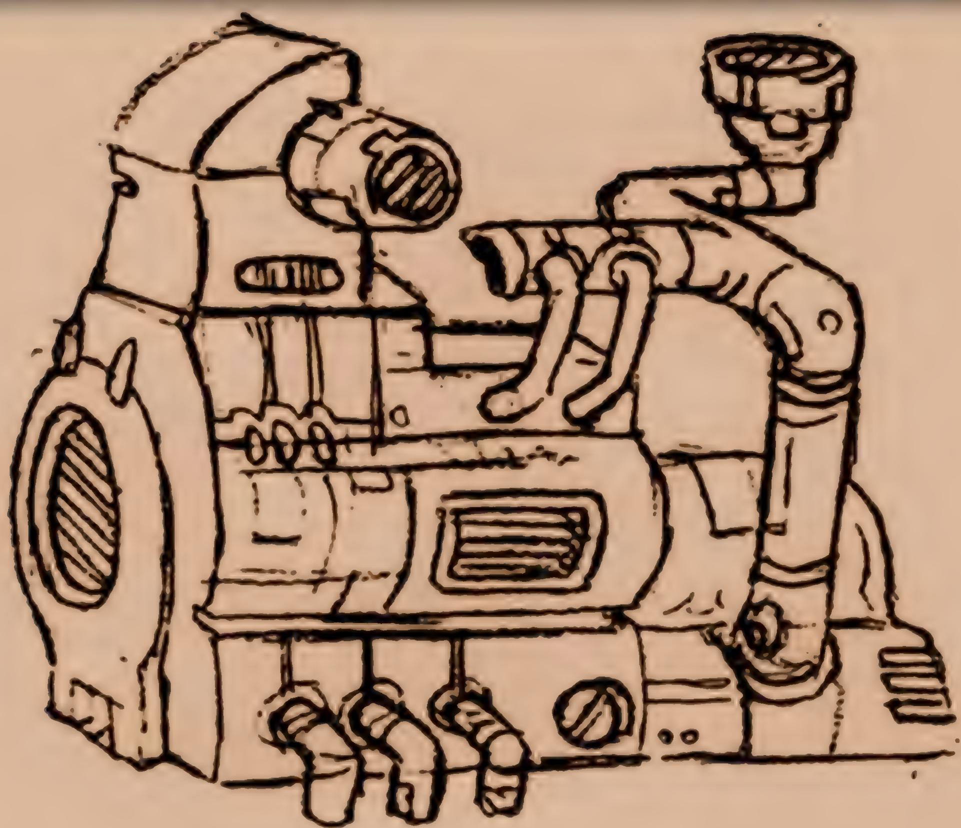
GURPS — пост-ядерная action-стратегия выживания. Как всем известно из множе-













ства фильмов, книжек и многого другого, радиоактивное заражение вызывает массу последующих эффектов, которые не проявляются в момент ядерного взрыва. Соответственно этому, игроку придется сражаться против чудовищных мутантов, против самых необычных проявлений жизни, против природы в самых ее искаженных формах. Учитывая трудность задач, стоящих перед игроком, оружие будет отвечающим ситуации. Экипировка игрока будет включать в себя самое мощное оружие, куда как превосходящее пистолеты и винтовки того же Jagged Alliance (во всяком случае, взрывы от снарядов, выпущенных из такого оружия, обещают выглядеть красочно).

GURPS — не командная игра, все рассчитано на одного игрока, подобно тому, как это реализовано в Crusader. В целом, **GURPS** будет проходить в реальном времени, но во время боя, как и в Jagged Alliance, переключаться на пошаговый режим. Бой будет происходить очень быстро, с максимальным динамизмом, не давая игроку не то что заскучать, но и просто вдохнуть в спертую от напряжения грудь немного воздуха — даром, что игра походовая, и думать над следующим ходом можно сколько угодно. Можно было бы предположить, что при подобном подходе Interplay превратят бой в пустую растрату патронов без всякого смысла; однако, заявляется, что в GURPS будут соблюдены все реалии настоящего боя, такого, каким он должен бы быть в действительности.

В **GURPS**, помимо противника, игроку будут встречаться мирные жители, не проявляющие никаких враждебных намерений. Местность **GURPS** обжита также и друзьями человека: коровами, собаками. Уничтожать можно всех: и людей, и мутантов, и тварей бессловесных. Неизвестно, будет ли наказуемо человекоубийство. Снаряды, выпущенные из мощного оружия, разрывают живых существ на части, будь то кровожадные мутанты или мирные, специализирующиеся на поедании травы коровы. По словам разработчиков, «кровавость», которой они достигают в игре, сделала бы честь самому Джону Ву (режиссер из Гон-Конга, снявший «Трудную Мишень»; кинокритика называла его «поэтом насилия»). Для тех же, кто не любит слишком много крови, предусмотрены опции, позволяющие отключить «кровавость».



Элементы RPG в **GURPS** проявятся следующим образом. Во-первых, это характеристики персонажа, влияющие на его возможности в игре. Во-вторых, предметы, которые можно будет собирать, находя им в дальнейшем различное применение. В-третьих, это громадный мир облученной поверхности Земли, который игрок исследует и покоряет в течение всей игры; само по себе путешествие по этому миру, в случае удачи сценария, может стать настолько интересным, что отодвинет на второй план все прочее, что есть в игре.

Одной фразой, **GURPS** выглядит как Crusader, реализованный в походово-real-time'овском режиме а-ля Jagged Alliance и помещенный в классический по своей сущности







ролевый мир. Впрочем, давая столь ультимативное определение на ранних стадиях разработки игры, я могу и заблуждаться.

Interplay задумывают **GURPS** не просто как очередную RPG, пусть активно рекламируемую и рассчитанную на широкий успех, но как новый игровой движок, на котором будут создаваться и другие подобные же игры. Кроме того, Interplay рассчитывают на то, что **GURPS** обретет культовый статус. В случае успеха **GURPS** будет растиражирована в бесконечных продолжениях, подчас походящих на «мыльную оперу». Как, например, с десяток частей Ultima.

И подобные далеко идущие замыслы вряд ли можно назвать беспочвенными. У Interplay сейчас есть лицензия TSR на изготовление продолжения для двух миров из культовой ролевой среды Advanced Dungeons&Dragons: Forgotten Realms и Planescape. Помимо того, Interplay работают над Stonekeep. Таким образом, сейчас у Interplay в разработке находятся сразу три ролевые линии, которые никак не должны пересекаться друг с другом: D&D, Stonekeep и **GURPS.** И если очевидно, что первые две названные игровые среды однозначно претендуют на тиражирование во многих продолжениях и однозначное поклонение в среде поклонников RPG, то почему бы не согласиться с тем, что и у **GURPS** есть все шансы?..



Правда, есть в этом один шаткий нюанс. Работая сразу над тремя совершенно различными направлениями, не начнет ли Interplay смешивать одно с другим и привносить элементы из D&D в **GURPS,** а из **GURPS** в Stonekeep? На Interplay утверждают, что нет, ни в коем случае. Для каждого случая используются разные технологии, и, видимо, везде работают разные люди.

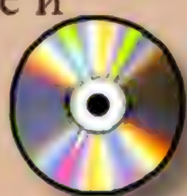


Графически **GURPS** смотрится, если приглядеться к screen-shot'ам, достаточно многообещающе. Детализированные пейзажи, обещанная разработчиками детальная анимация для всех участвующих в игре объектов, различные типы местности. Практически все, что будет в игре, проектируется на силиконовых графических станциях, дающих высочайшее качество. Помимо того, при создании мира **GURPS** используются также традиционные двумерные спрайты (плоские 2D фигуры) и искусственно вылепленные модели. По мысли разработчиков, игра станет наиболее графически насыщенной трехмерной RPG среди всех прочих существующих. А когда подобное говорит Interplay, то, согласитесь, стоит если не поверить этому безоговорочно, то хотя бы призадуматься.

В **GURPS** будет оцифрованная речь, с которой всегда веселее, и субтитры, наличие которых позволит российскому игроку худо-бедно смочь понимать, о чем идет речь. Путешествуя по миру **GURPS,** Вы повстречаете немало существ, с которыми придется вступать в разговоры, и субтитры тут очень пригодятся. Впрочем, если Вы способны воспринимать английскую речь со слуха, то при желании субтитры можно отключать.

В **GURPS** не будет MIDI, только оцифрованная музыка.

GURPS создается для Windows'95. «Неизбежной» называют в Interplay также и DOS-версию. Помимо того, вероятным является появление версии для Macintosh.







NECRODOME

Сергей ЛОСЕВ

Тема:	Стрелялка
Разработчик:	Raven Software
Издатель:	Mindscape
Требования к компьютеру:	Pentium, 8 Мб, 4-х CD ROM, Windows 95
Другие платформы:	Sony PlayStation
Цена:	$50



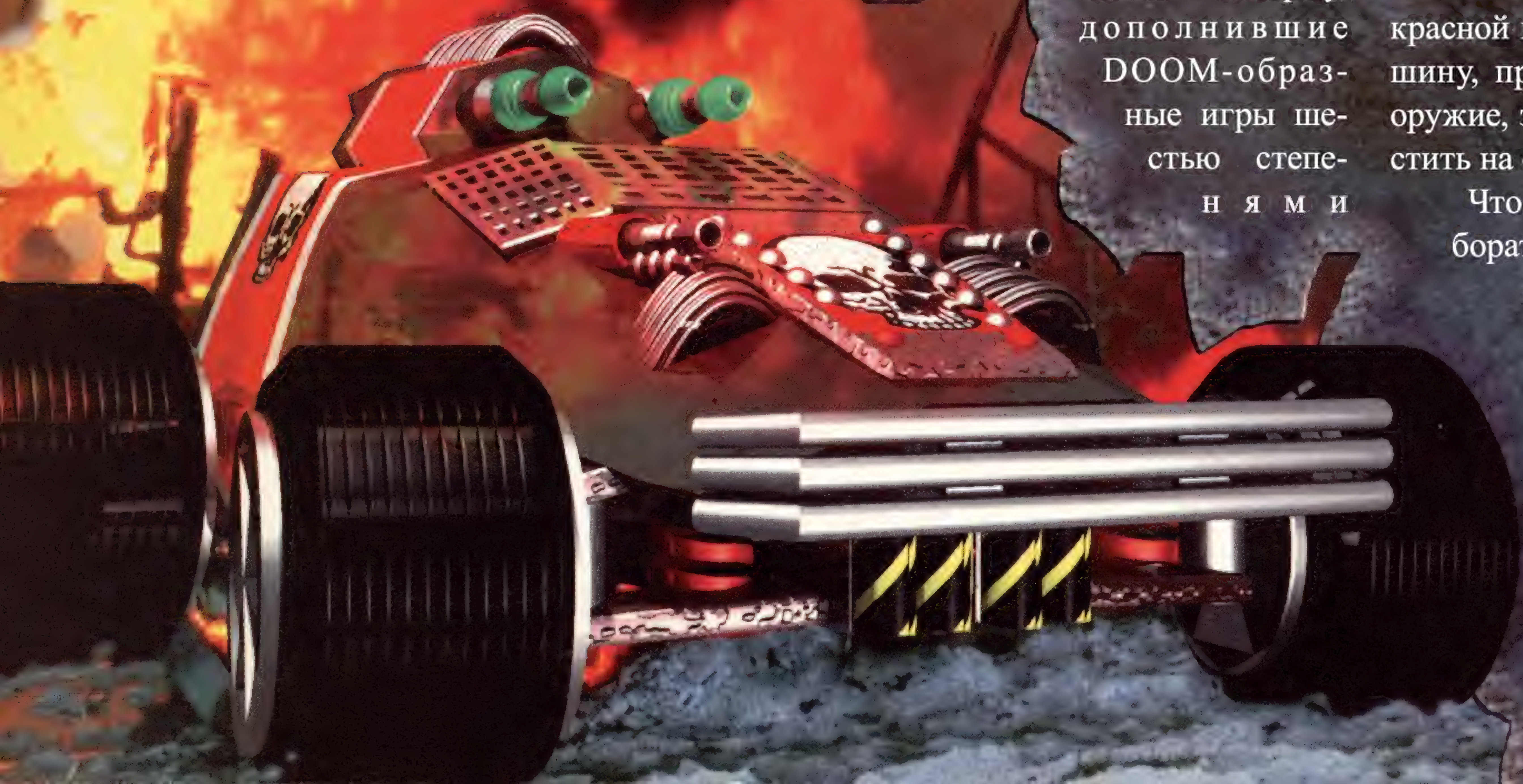
Совершенно случайно в руки мне попала рукопись, записанная то ли близким родственником погибшего, то ли случайным прохожим, то ли дотошным репортером. Думаю, что и Вам полезно кое-что о делах будущих и делах прошедших, ибо повествуют они о воинах — крутых парнях с сигарами в зубах, бьющихся между собой на забаву толпе. Вот небольшой фрагмент рукописи: «...Истекающий кровью, он из последних сил надавил на педали, от чего его друг, серый автомобиль, правда, сильно помятый, заурчал, но с месте так и не сдвинулся. Вдруг будто бы из-под земли со злобной и наглой ухмылкой выскочил гигантский детина и выстрелил. Всего один раз! Но это оказалось достаточно. Автомобиль больше не выдержал и погрузился в ярко-красную огненную вспышку. А последней мыслью бравого водителя, возможно, был вопрос: какого черта...»

DOOM на колесах! Помнится так окрестили довольно-таки неудачную игру Quarantine, в которой приходилось развозить пассажиров по тюремному городу и стрелять, стрелять, стрелять... Идея посадить человека в какое-то двигающееся устройство и, тем самым, придать огромную скорость и маневренность его движениям пока ещё не исчерпала себя. Может быть, поэтому долгое время были популярны Descent и Descent II от компании Interplay, дополнившие DOOM-образные игры шестью степенями свободы. Компания Raven Software, также хорошо зарекомендовавшая себя в бесконечном мире DOOM (ее перу принадлежит головоломный Hexen: Beyond Heretic), воспользовалась пре-



красной идеей посадить человека в машину, приделать к ней разнообразное оружие, залить бак бензином и... выпустить на свободу.

Что ждет человека за стенами лаборатории, в которой, предположительно, и сконструировали несколько действующих образцов военизированных автомобилей? Попытаемся выяснить. Слава богу, что в таком автомобиле можно







ездить по улицам города днем и ночью, так как один только внешний вид ощетинившейся дулами орудий машины — наглядный аргумент в любом споре. Поэтому кратчайшим пу-



тем (если желаете, можно ехать и по прямой, но я бы советовал не тратить боеприпасы) двигаемся к правительственным учреждениям.

Но что это? Правительства нет, прежняя власть свергнута и миром правят мафиозные синдикаты и коррумпированные правительства. В этом плане сюжет игры чем-то напомнил мне известный боевик «Бегущий человек» с Арнольдом Шварценегером. Как и в фильме, люди в **Necrodome** испытывают постоянную нужду, голодают, гибнут, но из-за всех сил жаждут развлечений. Весело, очень весело живут там люди. Некий гений придумал для них интересную игру — сражения двух автомашин.



Сперва бои проводились в подворотнях, шахтах и на складах, но позднее эта военная забава привлекла пристальное внимание сильных мира всего, даже став легальной. Правила игры со смертью были изменены, и в новом ее варианте один человек в мощном бронированном автомобиле борется с огромным количеством соперников. Каждый город Нового Света (New World) или, проще говоря, Америки построил специальные арены для сражений. Стать первым можно, лишь пройдя огонь, воду и медные трубы, побывав на каждом из тридцати турниров, и на главном турнире, который проходит на стадионе со странным названием Circuit.

Участником игры мог стать далеко не каждый, прежде надо было пройти серьезный отбор и доказать, что ты действительно можешь сражаться. Но был среди них один, настоящий боец. Он и его машина, получившая имя **Necrodome** (откуда, собственно, и происходит название игры), считались непобедимыми. **Necrodome** стал лидером в страшной битве на стадионе Circuit. До сих пор молва с трепетом вспоминает тот бой и шепчет: «Да это был настоящий герой!».

Вот с такими удивительными событиями предстоит Вам познакомиться в новой DOOM-подобной игре **Necrodome**. Как Вы, наверное, поняли из описания, главный участник в бронированном автомобиле сражается против полчищ противников, пробираясь к первому месту в соревновании. Дополнительно он может покинуть **Necrodome** и попробовать свои силы в более классической стрелялке. Прекрасная трехмерная графика, однопользовательский и многопользовательский (по сети или модему) режимы игры вряд ли кого-то удивят, но реализм действия игры по-настоящему впечатляет. Одним словом, играть страшно, очень страшно. Но только очень хочется выиграть соревнование.






DOOM, хоть и в автомашине, все равно DOOM


Опять каверзный DirectX, с которым пока совместимо не так много устройств


Автомобиль Necrodome — не роскошь, а средство, ведущее к победе

5



GeneWars

Издатель:	**Electronic Arts**
Разработчик:	**Bullfrog**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA, DOS 6.2, WIN '95**
Цена:	**$50**

SBG MAGAZINE



Еще со школьных времен я сильно невзлюбил биологию. Генетику, в частности. Вот так уж получилось, причем эта неприязнь была взаимной. Казалось бы, ничто не изменит мои убеждения, ан нет, совсем недавно пришлось пересмотреть свои взгляды на эту прекрасную (!) науку, а всему виной — новая игрушка, которая называется **GeneWars.**

Сей продукт сделала всеми уважаемая фирма BullFrog совместно с Electronic Arts. Отличительная черта **GeneWars** — свежий, оригинальный подход к Real Time игрушкам. Авторы решили уделить внимание не столько тактике боя, сколько умению вести хозяйство и мастерству планирования своего бытия.

Но не думайтй, что **GeneWars** — сплошное хозяйствование а-ля Settlers — вовсе нет. Сейчас я поведую об основных моментах игры, и Вы поймете, что это действительно так.

БЕЙ БОТАНИКОВ!!!

В далекой-далекой галактике на протяжении многих тысячелетий велись... нет, не звездные, а генетические войны. А происходило это примерно следующим образом. Колонизаторы (стандартный набор — инженер, биолог, генетик) прилетали на новую планетку и быстренько ее осваивали. Для этого достаточно было построить пяток сооружений, типа перерабатывающего завода, энергостанции и генетической капсулы, ну и еще парочку мелких сооружений. Кстати, в **Gene Wars** не придется управлять сотней unit'ов, колонизаторов — не более пяти-шести существ, все они имеют имена и уникальные характеристики.





А вот далее возможны вариации. Тут все зависит от конкретного задания. Иногда нужно будет захватить специальный генетический материал или вывести новую породу животных. В отряде не зря присутствуют генетик и биолог. Они заняты в основном изучением местной флоры и фауны. В дальнейшем, опираясь на их исследования, Вы сможет воспроизводить генетический код, тем самым создавая новых тварей или новые растения по образу и подобию местных. Таким образом, Вы получаете и рабочих лошадок, и органическое сырье.

Но более-менее мирно существовать Вы будете лишь первые несколько этапов. Потом у вас появятся конкуренты, которых надо будет остановить любыми силами. Например, съесть их биолога с ботаником. Очень милое дело.

Кстати, за вашей бурной деятельностью внимательно наблюдают. Периодически над базой зависает (в смысле — висит в воздухе) симпатичная летающая







тарелка, из которой вылетает весьма забавное существо. Эти наблюдатели могут показать себя с весьма плохой стороны, если Вы будете бездействовать некоторое время — «тарелки» начнут ураганную атаку на Вашу базу.

Отдельно стоит рассказать о графике игры. Разработчики не ударили в грязь лицом и проработали все спрайты и полноэкранные картинки на славу, добавив ко всему этому изрядную долю юмора. Возьмем, для примера, строительство какого-нибудь сооружения. Ваш инженер подходит к месту назначенного строительства. После этого он начинает поливать территорию специальным раствором, который выравнивает окружающие земли. Затем он бросает кибернетическое семя, из которого вырастает сооружение. Иногда бросается граната. Эффект такой же — взрыв, и перед нами новая постройка. После этого происходит наладка (она займет несколько секунд), и все — конструкция автоматически включается и начинает работать! И еще один важный момент. Ландшафт в игре полностью трехмерный, т.е. Ваши unit'ы будут лазать по горам, преодолевать низменности и т.п. Такого еще не было ни в одном продукте этого жанра! Конечно, это далеко не полный список всех графических прелестей игры.



Но я не буду долго на этом останавливаться — посмотрите на screenshoot'ы, а лучше на сам **GeneWars**.

Интерфейс игры очень несложен и дружественен. Новичку сильно поможет справочная система, которую впоследствии можно отключить. В основном управление осуществляется мышкой; до клавиатуры придется дотрагиваться крайне редко.

РЕЗЮМЕ

GeneWars — весьма и весьма любопытная игра. Она придется по вкусу тем, кто любит real-time стратегию и немного устал от Warcraft'ов и Conquer'ов.

Предоставлено SBG Magazine.
Ноябрь 1996 года









 **Полностью трехмерный ландшафт**

 **Слишком ироничный подход**

 **Новый взгляд на Real-time стратегию**





StarCraft

Тема:	Стратегия в реальном времени
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Blizzard Entertainment
Требования к компьютеру:	486/66, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA, WIN '95
Выход:	Декабрь 1996 года

SBG MAGAZINE



Нельзя однозначно утверждать, что дизайнеры из Blizzard проповедуют человеконенавистничество, однако --- судите сами. В Warcraft людей травили орочьими полчищами. Люди жили в своих средневековых замках и мирно трудились, пока орки на них не обрушились и не заставили взяться за мечи да луки. В Starcraft людям вновь приходится туго. Только теперь уже события разворачиваются на вольных космических просторах. Разобщенные многовековой враждой, множества человеческих миров оказываются перед угрозой тотального уничтожения. В ходе многовековой космической экспансии и порабощения менее развитых рас земные «космические князьки» наталкиваются на цивилизации, не уступающие им по мощи и готовые обратить землян во прах.

Таким образом, выживание людей как биологического вида с каждой новой blizzard'овской стратегией представляется все более проблематичным.



ОРКИ В КОСМОСЕ?

Вместе с выходом Warcraft II: Tides of Darkness, ставшего одним из главных хитов 1995 года, Blizzard утвердили себя одной из самых прогрессивных и значимых компаний, работающих в жанре real-time стратегий. Однако, до сих пор у Blizzard не было других подобных игр, кроме Warcraft'ов. **Starcraft,** появление которого ожидается в ноябре-декабре текущего года, станет новым достижением Blizzard на стратегической ниве.





Станет ли **Starcraft** продолжением Warcraft, как можно заключить из названия. И не станет ли игра «орками в космосе», как шутливо предположил августовский номер PC Gamer?

Насколько можно судить на сегодняшний день, основная идея **Starcraft** будет немногим отличаться от Warcraft. Игрок исследует территорию, собирает всевозможные ресурсы (в Warcraft это были лес, золото и т.п.), затем на их основе отстраивается, штампует войска, защищает рубежи и устремляется в широкомасштабное наступление.

А вот дальше начинаются расхождения. В **Starcraft** участвует три расы, и отличия этих рас лежат далеко за пределами внешнего вида отдельно взятых юнитов. Билл Ропер (Bill Roper), глава одной из групп разработчиков, объясняет это следующим образом: «Я привык думать о Warcraft как о чем-то по типу шахмат. У тебя есть одинаковые с твоим противником фигуры, и стратегия состоит в том, чтобы использовать эти фигуры против него. По причине различий между расами, Starcraft позволит развивать уникальные стратегии...».

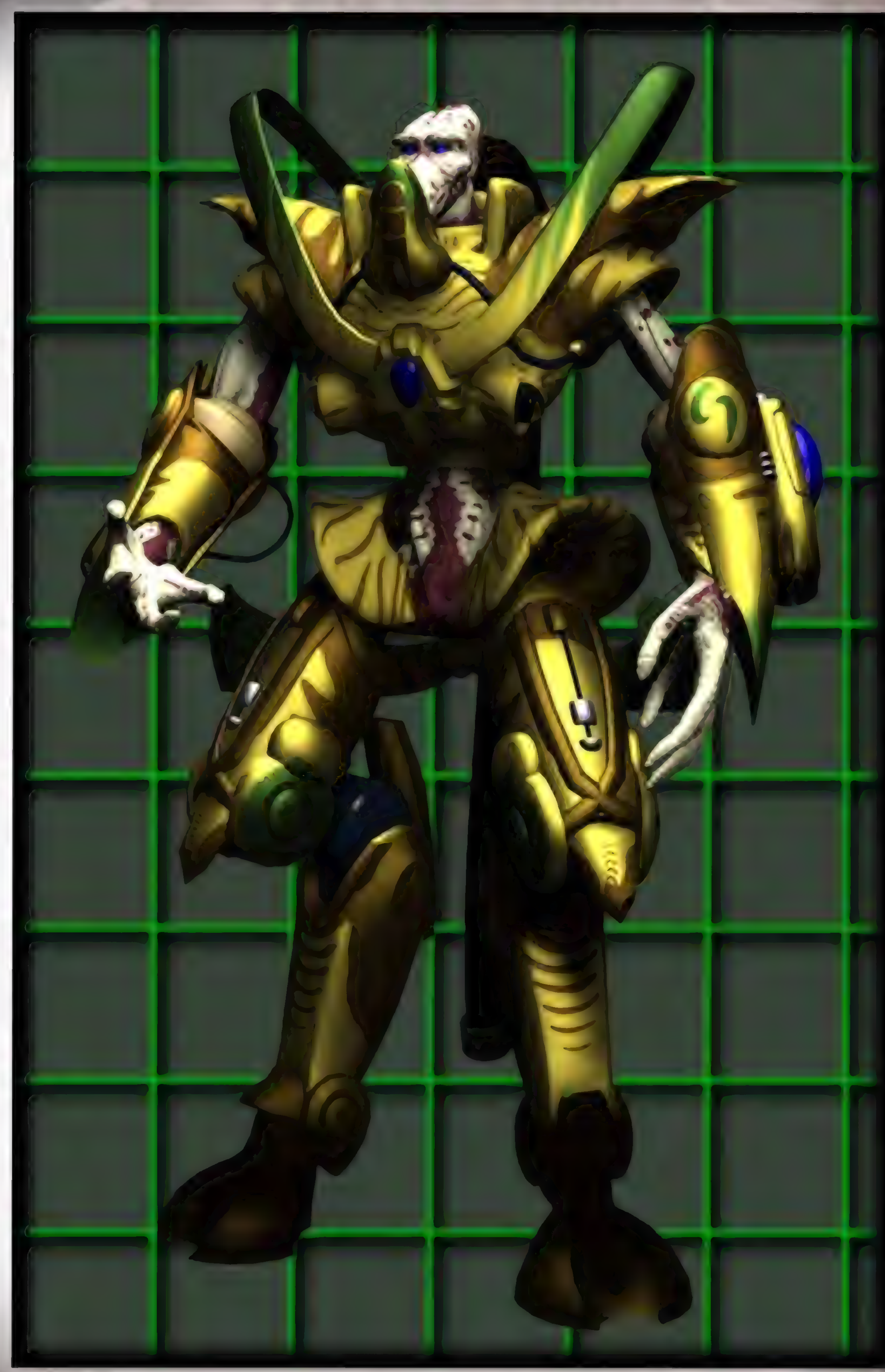


На ранних стадиях создания игры ходили слухи, что рас будет две, причем одна будет высокотехнологической, с псионными космическими кораблями, а вторая — биологически-ориентированной, с органическими живыми кораблями. Как выяснилось, это было не настолько уж и далеко от истины.

Terrans, гуманоиды, --- стандартная раса для всех космических стратегий. В строительстве и подготовке воинов она использует традиционные технологии, применявшиеся в Warcraft и переделанные на «космический» лад. Игрок напускает на близлежащие ресерсы тучи рабочих, которые затем из всего собранного начинают строить сооружения. Все как обычно.

Protoss, вторая раса, использует в своем развитии высокие технологии и старается все автоматизировать. Например, одним из юнитов у Protos является Carrier, автоматически строящий оборонный флот истребителей. По мере того, как игрок направляет на Carrier большие ресерсы, количество производимых истребителей возрастает. Истребители защищают всю зо-







ну, где находится Carrier.

Zurg, последняя из рас, использует не менее продвинутые технологии, чем Protos, но — на биологической основе.



Zurg создают субстанцию, называемую «pupae», которую можно затем превращать в любой юнит либо сооружение.

Как Вы уже поняли, игрок сможет играть за любую из трех рас.

КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ С РАЗУМОМ КРЕСТЬЯНИНА

Просто прекрасно, что Blizard создают три уникальные расы со своими технологиями строительства и ведения войны. Вряд ли это будут «орки в космосе» — оркам до высоких технологий далековато, они ребята простые, можно сказать — деревенские. Однако, вызывает сомнения один момент. Столь глобальные различия между расами не могут не привести к тому, что одна раса будет сильнее другой. Например, юниты этой расы будут строиться в два раза быстрее, и она будет непобедима благодаря своей численности. Или у кого-то будет самое мощное оружие. Если же этих различий не будет, то все разговоры Blizzard о разных расах — пустой звук.

Blizzard это все отлично сознают и уверяют, что различия рас будут тщательно сбалансированы таким образом, чтобы, грубо говоря, одна раса быстро плодилась, но зато у другой было более сильное оружие. Помните такую детскую игру: «камень, ножницы, бумага»? Каждый из трех может победить одного, но проигрывает другому. Но камни камнями, а удастся ли Blizzard создать действительно увлекательную игру, пока что большой вопрос.

Кроме того, непонятно, останется ли интеллект юнитов на уровне Warcraft? Хороши же будут космические нации, действующие по психологии орков! Разум Warcraft'овских юнитов находится на уровне подростка и, если ничего не будет изменено, на фоне интеллекта таких современных real-time стратегий, как Z, он будет выглядеть маловыразительно.

В STARCRAFT ПО BATTLE.NET

Теперь, что касается всего остального — с нациями худо-бедно разобрались. В одну команду теперь можно будет объединять 12 юнитов вместо 9. Почему не получилось снять эти ограничения, в Blizzard'е из скромности умалчивают.

Лес больше не нужен, зато за астероидами, богатыми материалами, ведется настоящая охота. Во всех 40 миссиях.

Multi-player станет одной из важнейших чарт Starcraft. Более того, **Starcraft** будет ориентирован на Multi-player. Сейчас Blizzard совершают беспрецендентное по мировым стандартам событие: создают на Internet бесплатную сеть battle.net. Любой игрок, обладающий полной версией Starcraft, сможет подключиться к battle.net и сразиться с любыми другими игроками из любых уголков земного шара. Кроме **Starcraft**, на battle.net будет Diablo — другой готовящийся релиз Blizzard.



В **Starcraft** может играть по сети до 8 человек (как и в Warcraft). Возможны также игра по модему и нуль-модему.

Насколько мы можем судить, **Starcraft** являетмя одной из самых ожидаемых игр этого года. Однако вопрос, насколько Blizzard удастся оправдять эти ожидания, остается открытым.

Предоставлено SBG Magazine. Ноябрь 1996 года





Денис ДАВЫДОВ

G-Nome
The Clash of Man and Machine





Тема:	Симулятор робота
Издатель:	7th Level
Разработчик:	7th Level
Требования к компьютеру:	P-90, 16 MB RAM, 4-x CD-ROM, SVGA, WIN'95, DirectX 2.0
Выход:	Зима 1996-1997 гг



G-Nome — очередной продолжатель дела блистательного Mechwarrior. Игрока сажают за штурвал гигантского многометрового и многотонного робота и отправляют на войну с подобными же громадами, предварительно нашпиговав его робота убийственно разрушительным оружием. Основные отличия G-Nome от представителей жанра состоят в некоторых любопытных особенностях игры и относительно оригинальном сюжете. Начнем со второго.

Приключенческая канва G-Nome переносит Вас в 2225 год нашей эры. Вы оказываетесь на планете Рухелен звездной системы Омикрон Ретикули и становитесь отставным сержантом Джошуа Гантом, чья задача — собрать команду экспертов, проникнуть на тщательно охраняемую территорию Скорпской Республики и уничтожить секретную лабораторию, которая, по донесениям агентов, работает над созданием генетического солдата. Кодовое название этого солдата читается как G-Nome.



Вообще же, 2225 год — период, когда война между Объединенными Нациями (то есть людьми) и Скорпским Альянсом (то есть отнюдь не людьми) представляется неизбежной. Открытие богатой минералами системы Файгоса передернуло нестабильный стратегический баланс между фракциями в этой части галактики. Ключевой точкой нависшего конфликта представляется планета Рухелен, где сразу 4 цивилизации: люди, бендианские наемники, даркены и скорпы уживаются в до ужаса хрупком мире.

Разведка людей выяснила об угрозе появления **G-Nome**. Ясно, что надо уничтожить **G-Nome**, и сделать это как можно скорее, до того, как опасное оружие поступит в массовое производство. Местонахождение цели в общих чертах известно, однако нанести прямой ракетно-бомбовый удар не представляется возможным. Применение каких бы то ни было глобальных действий со стороны Наций немыслимо, так как не-





медленно спровоцирует кровавый военный конфликт. И отсюда возникает классический сюжет множества существующих игр: нанимается герой-одиночка (таковым становится лейтенант Джошуа Гант), перед которым ставится простая до безумия задача: найти, прорубиться боем и уничтожить.

Этот простейший сюжет, как и следовало ожидать, обрастает массой нужных и ненужных подробностей. Например, Гант уволился из армии 10 лет назад после того, как его лучший друг попал во время миссии, в которой Гант принимал участие, в плен к неприятелю; причем, командовал миссией некто Джек Шеридан, которого наш Гант люто ненавидит. В общем, начинается «мыльная опера»...

Против воли Ганта восстанавливают в рядах вооруженных сил и поручают сформировать команду, куда должны войти его старый друг Штефен Кайли, наиболее опытный ученый местного подразделения Наций доктор Виктория Тэйн и — лучший эксперт по военной тактике скорпов Джек Шерридан.

Игровой сюжет делится на 4 кампании. В первой кампании Гант отправляется в Даркенинскую Республику, где тайно пребывает Кайли. Далее, вдвоем на двух роботах, Гант и Кайли отыскивают на территории бендианских наемников Тэйн, которая находится там с мирной миссией и не имеет ни малейшего понятия о том, для каких задач предназначило ее высшее командование.

Обладая знаниями Тэйн, троица прокладывает себе путь к цитадели наемников на Меза Каракон, чтобы заполучить необходимую для выполнения всего задания технологию. Перейдя затем границу скорпов, Гант заполучает в свою команду четвертого и последнего ее участника: Шеридана.

Третья кампания разворачивается на скорпской территории. Секретная база, где находится биогенетическая лаборатория, обороняется скорпскими имперскими войсками; для борьбы с ними команда использует орбитальные ионные пушки. Однако, когда, казалось бы, дело сделано, команда сталкивается с внезапной напастью. G-Nome украден. Украден еще более могущественным и тяжким противником, нежели скорпы.

В четвертой и последней кампании Гант с остатками своей команды преследует похитителей на щальтенской границе. После сокрушительной битвы подле секретной клонирующей фабрики Гант должен найти G-Nome и завершить свою миссию, превратив G-Nome в пыль...

А теперь обратимся непосредственно к игре.

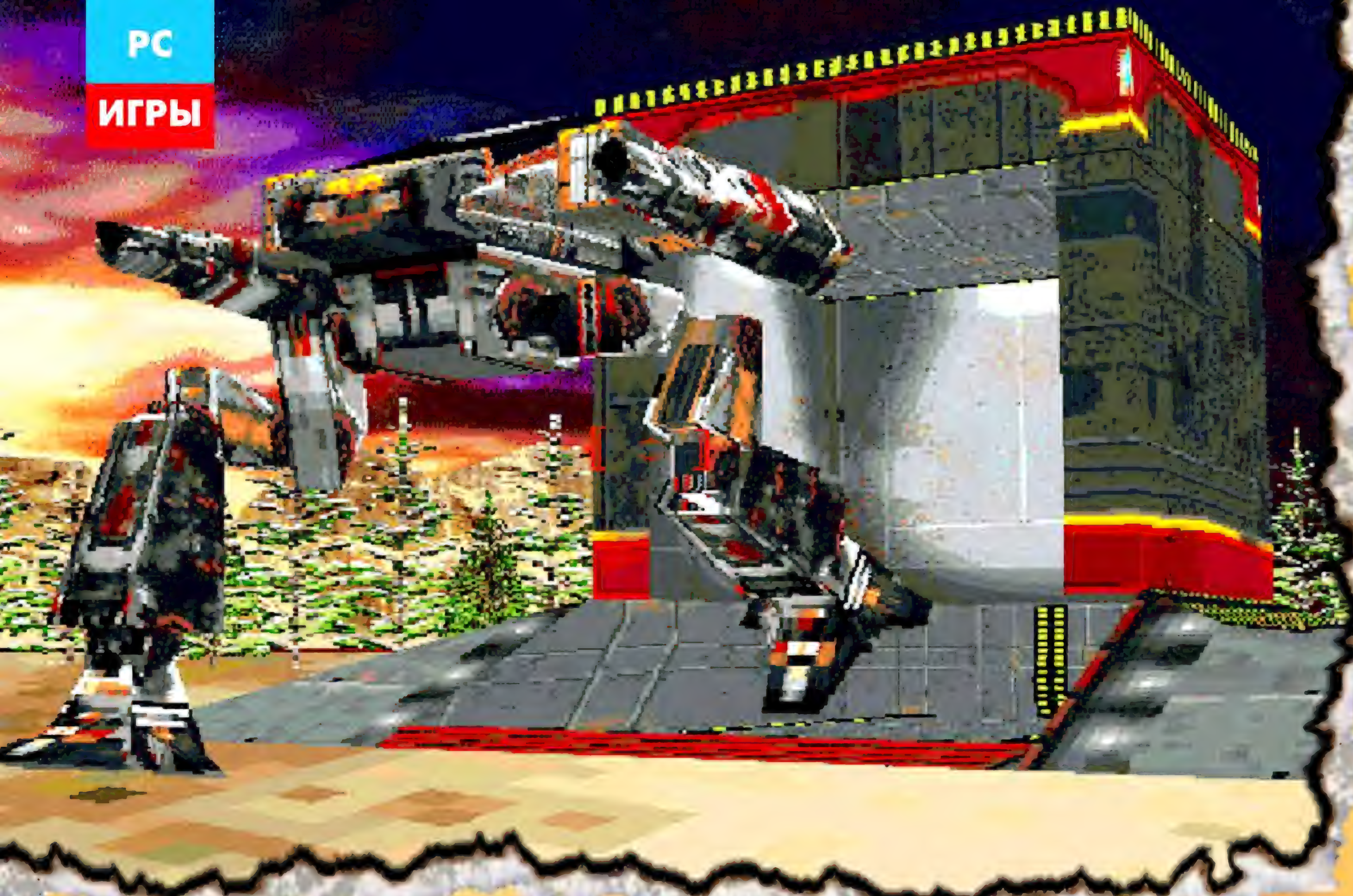
Графика не является сильной стороной **G-Nome**, но и слабой ее назвать нельзя. В **G-Nome** несколько типов местности, и все — шаблонные. Радующие глаз ледники на горных кряжах, песчаные вихри пустынь и все в таком роде — назовите мне хоть один роботосимулятор, где этого не было! Однако, выглядит все это вполне презентабельно.

Противник в **G-Nome** встречается достаточно занятный. Свершилось-таки! Сколько уже было вариаций человеческой фигуры, скроенной из металла и сплавов, и вот наконец-то нам представился случай созерцать махину, похожую не то на скорпиона, не то на каракатицу, но уж точно не на человека (найдите этого робота на сопровождающих статью screen-shot'ах).

Помимо экстравагантных по своему внешнему строению роботов, в **G-Nome**









участвует боевая техника, например, танки. Роботы не слишком высокого роста, и танк не кажется рядом с ним мелкой букашкой



с длинным шикающим огнем клювом.

И самое интересное. В роботах **G-Nome** есть кнопка «Eject». Оторвитесь на секунду от текста статьи и осознайте, что это означает. Представили? «Eject» — это значит, что когда на пульте загорится лампочка «Damage Critical», а голографический дисплей отрапортует «Shields Down», что в сумме переводится как «Горим!», Вы сможете катапультироваться из кабины робота и приземлиться на землю, вероятно, целым и невредимым. Неплохо? Ну так это только начало, потому как игра на этом не прекращается, и надпись «Mission Failed» даже и не думает появляться.



Оказавшись на своих двоих, катастрофически уступающих двоим робота по длине и размерам, зато куда как более проворных, Вы мчитесь к ближайшему многометровому гиганту противника. Можно и не к ближайшему — почему бы сначала не спрятаться, пусть враг потеряет Вас из виду!

С земли видно кабину вражеского робота. При катапультировании Вы прихватили с собой Gas Assault Shock Rifle (сокращенно GASHR), бьющую шоковыми зарядами. Бронированное стекло кабины вражеского робота для этой винтовки все равно как марлевая занавеска для шаровой молнии. И пока пилот, мячиком вылетев из кабины, держит свой путь к земле, разбираясь по мере кувырканий, где какая его конечность находится, и медленно соображая, что же такое с ним вдруг приключилось, Вы забираетесь во вражеский робот, и... Король умер, да здравствует король! Противник не сразу понимает, что произошло, когда один из «своих» роботов разворачивается на 180 градусов и шабашит в упор из всех орудий... Впрочем, не сходите с ума от энтузиазма. Подобные пехотно-полевые маневры рассчитаны в основном на Multi-player, а не на обычную игру.

Предусмотрены сражения по нуль-модему/модему/сети. Что касается сетевых битв, то в них может участвовать до восьми человек. Можно поделиться на команды по четыре человека, где одна команда станет воевать за людей, а другая — за скорпов.

Чтобы завершить портрет **G-Nome**, добавлю, что игра идет из-под WIN'95 в разрешении 640x480x256, требует 16 MB RAM и Pentium-90.



демо-версия:
www.gameland.ru

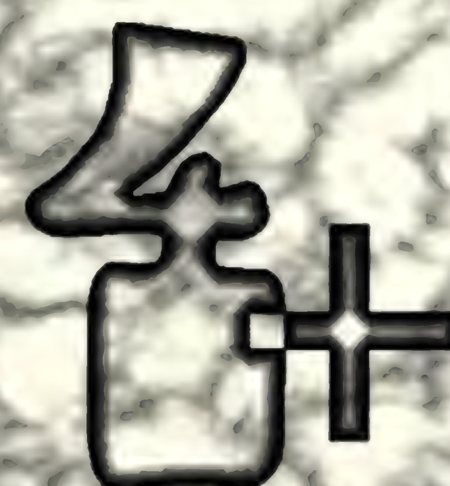



Особенности боевых действий, специфика построения роботов


В основе своей ничего нового



Еще один неплохой симулятор робота





Алексей КУРАКИН

Mega Race 2





Тема:	**Автомобильный симулятор со стрельбой**
Издатель:	**Mindscape**
Разработчик:	**CRYO Entertainment**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8Mb RAM, 25 MB HD, 2-х CD-ROM, SVGA, MS-DOS 5.0**
Цена:	**$50**





В воздухе снова запахло машинным маслом, бензином и, что самое интересное — порохом. На полках магазинов появилась новая игра — **Megarace 2**. То, что игра достойна хоть капли внимания, сомнений не вызывает, огорчает другое — ввиду массового культа игр с видом от первого лица, многие игроманы не проявят должного интереса, узнав, что новинка не подпадает под эту категорию игр. При первом взгляде на красочно оформленную коробку во всезнающей голове бывалого игрока возникают образы, связанные с такими некогда популярными играми, как Hi-Octane или Quarantine. Но людям свойственно заблуждаться. Внутри Вы найдете целых 2 диска с игрой, которая сочетает в себе немало приятных свойств, хотя и обладает рядом недостатков. Сей программный продукт является плодом совместных усилий таких компаний, как Mindscape и CRYO Entertainment.

Количество компакт-дисков в коробке может говорить о двух вещах: первая — мы являемся свидетелями рождения грандиозного проекта, ибо ездилку на 2-х дисках встретить можно также часто, как цветок папоротника, и вторая — игру нашпиговали различного рода заставками, видсороликами и т.д. и т.п. В данном конкретном случае нам ближе вторая ситуация — да, игра может похвастаться наличием оцифрованного видео, но никак не его содержанием. Вы не увидите шикарных роликов в стиле The Need for Speed. В большинстве случаев Вашему взору предстанет некое шоу, выполненное в типично западной манере (что не удивительно), во время которого придется лицезреть забавного, но немного злобного вида мужичка и смазливого вида девушку. Эти персонажи не могут иметь ничего общего с гонками на выживание. Поэтому не ждите от игры ничего сверхъестественного, чего ранее никто не видал. Приятно то, что в наше время полигонная и векторная SVGA графика становится стандартом де-факто, ибо двадцать первый век не за горами, а входить в новое тысячелетие с убогой графикой как-то стыдновато. При запуске игра сама определяет модель видеокарты и количество заветных мегабайтов на ней. Исходя из этого, автоматически выбирается оптимальный видеорежим, которых всего два — либо не самый хороший, либо получше. Если видеоплата достаточно неплоха, то беспокоиться не о чем, и разрешение **640x480** явно не обидит. Звук весь сэмплированный, что встречается все чаще, а хорошо это или плохо — решает каждый сам.

Схема, по которой построена игра, достаточно тривиальна и потому привычна. Всё, что требуется — купить автомобиль, обвешать его со всех сторон оружием и, несясь по трассе вовсю постреливать в конкурентов из всего, на что хватило денег. Но постреливать мало, необходимо обладать неплохими навыками вождения, ибо крутить-вертеть Вас будет о-о-х как сильно. А если природа не обделила меткостью, то успех обеспечен.













держимое настроек — ни трассу выбрать, ни имя свое вписать как подобает. Зато есть функция повтора, где появляется возможность вновь проиграть моменты Ваших побед и поражений. Но приходит пора приступить непосредственно к самой игре. Создать непобедимый броневик помогут, ни много ни мало, 25000 долларов. Первым делом необходимо выбрать достойное средство передвижения. Игроки с хорошей памятью, перевидавшие в своей жизни немало программистских изобретений, знают, что в компьютерном мире колесе можно приделать ко всему, что имеет свойства твердого тела. При этом полету дизайнерской мысли нет предела. На первых порах на выбор предоставляется лишь три автомобиля. Такая неприятность слегка опечаливает. Но, на удивление, все они отличаются друг от друга не только цветом и названием, но и формой. А в аннотации к ним даже значится тип материала, из которого созданы эти шедевры мирового автомобилестроения. Материальчики, прямо скажем, сказочные — что-то вроде жидкого ураниума и т.п. Хорошо прорисованный, полностью трехмерный четырехколесный друг не разочарует Вас, как бесформенные монстры в Hi-Octane. Недолго поломав голову и сделав правильный выбор, самое время отправиться дальше. Теперь путь лежит в оружейный магазин, являющийся по совместительству автосервисом (он Вам понадобится несколько позднее). Глаза поначалу могут разбежаться, но, быстренько оглядевшись, станет ясно, что и здесь выбор немного скудноват, да и материальное положение после посещения автомобильной лавки сильно пошатнется. Одновременно на транспортное средство можно приладить броню, две ракетные установки на капот и парочку средств уничтожения неприятеля на заднюю часть автомобиля. На чем остановить выбор? Все очень просто. Ракетницы всего три, и различаются они лишь своей убойной силой, и, соответственно, ценой. Причем, изначально самая мощная, увы, недоступна. Броню выбирать и вовсе не придется — она всего одна, но настоятельно рекомендуем ее приобрести, иначе своей смертью Вы не умрете. Средства уничтожения наступающих на пятки назойливых противников также не блещут изобилием. Это — установка для разбрасывания мин и устройство для разлива масла на проезжую часть. Еще пять позиций в списке оружия занимают расходные материалы ко всему вышеперечисленному. На этом все богатство выбора заканчивается. Теперь, вцепившись руками в воображаемый руль, нащупав ногой не менее воображаемую педаль газа (ибо тормоз только для трусов), приготовившись порвать в клочья всё, что попытается помешать автомобильной прогулке, направляемся на стартовую позицию. Трассу, как это ни обидно, выбирать не придется. Слегка разогнавшись, Вы поймете, насколько непростое управление в игре. Чуть позднее сможете ощутить, насколько хорошо сделана трасса и как приятно прорисован задний план. Трасса кольцевая, но временами раздваивается и вновь сливается. Не стоить гордиться, если на первых кругах Вы вырвстесь вперед — смею заверить, враги непременно настигнут и если не уничтожат, то попросту развернут машину. Потерянное на разворот и разгон время не оставит никаких шансов. Временами будет казаться, что соперники не слишком расторопны и не торопятся в Вас стрелять, но это быстро проходящее ощущение. Отравлять жизнь будут почти на каждом шагу — с этим обстоятельством не стоит мириться, с ним стоит бороться и весьма настойчиво. Виртуозное вождение (а оно понадобится) — часть успеха, ни в коем случае не надо забывать об огневой мощи. Несколько трудновато определить, сколько раз какой ракетой необходимо поразить врага, дабы стереть его с лица земли — преследовать одного противника на протяжении долгого времени требует серьезных навыков и усилий. Будут моменты когда Ваше внимание сконцентрируется, руки сольются с клавиатурой (или с джойстиком), а границы монитора исчезнут. Ложкой дегтя окажется лишь то обстоятельство, что изменение положения камеры и управление видами недоступно.



Впрочем, перебирать всю игру по косточкам смысла не имеет — куда приятнее во всех подробностях разобраться самому. Всем, кто желает увидеть удачное сочетание автомобильного симулятора и грамотной стрельбы, рекомендую уделить **Megarace 2** часть своего драгоценного внимания.







+ Превосходная графика

− Отсутствие возможности изменять положение камеры

= Хороший симулятор в сочетании с грамотной стрельбой

4+



Death Drome

Денис ДАВЫДОВ

Тема:	**Аркадный автосимулятор**
Издатель:	**Viacom International**
Разработчик:	**Zipper Interactive**
Требования к компьютеру:	**Pentium 75, 16 Mb RAM, Windows'95**
Другие платформы:	**Sony PlayStation**

Аркадные автосимуляторы издавна пользовались популярностью в игровой индустрии. Начиная с присной памяти Death Track, появившегося не счесть сколько лет назад и до сих обладающего немалой известностью среди игроков. Для тех, кто пришел в страну игр не так давно, скажу, что Death Track — гонки по трассе, где есть два способа победить: прийти первым к финишу благодаря виртуозному владению стрелками на клавиатуре и чувству трассы — раз, и два — прийти первым (и единственным) благодаря уничтожению всех конкурентов; разумеется, предпочитаемым был второй способ. Геноцид конкурентов можно было производить с помощью значительного количества оружия, от мин и усаженных шипами бамперов до пулеметов на крышах машин и притороченных к крыльям ракет всех сортов и мастей.

Преемником Death Track стал Quarantine, и также его вторая часть — Road Warrior. Обе части Quarantine рассматривали «дорожные войны» под несколько обновленным углом: первый Quarantine был наподобие DOOM на автомобилях, второй же превратился в гонки на выживание (типа тех, что проходят в Москве в Крылатском), но с применением оружия.

Не стану останавливаться на других воплощениях этого жанра, таких, как Desctuction Derby или Mega Race I/II. Потому как если сравнивать героя данной статьи — **DeathDrome** — с какой-либо из приведенных игр, то сравнение будет именно с Road Warrior. Не сомневаюсь, что найдутся многие, кто будет со мной не согласен, но **DeathDrome** показался мне не более, чем дешевым ответвлением от Road Warrior. Будучи заключенным в замкнутом пространстве стадиона или кольцевой трассы, Вы должны сражаться против всех прочих автомобилей, используя самое разнообразное оружие. И основа всего этого действа — абсолютно та же, что и в Road Warrior. Отличия: графика, оружие, особенности управления, сюжетная линия. Что касается концепции, то это Road Warrior с доработками, переделками и личными взглядами разработчиков на стратегию и тактику дорожных войн. Хороша ли эта игра? А хорош ли Road Warrior? Если вам нравился Quarantine, то и **DeathDrome** Вам придется по вкусу.



Сюжет **DeathDrome** выглядит следующим образом. Как обычно в таких случаях, нас



переносят в будущее, которое, естественно, безрадостно и мрачно. В перенаселенном, пораженном преступностью до самой сердцевины урбанизированном обществе пойманные криминальные элементы попадают под опеку Комитета Рекреационной Терминации (CORT). Но какой смысл содержать забитые до отказа тюрьмы, когда людям негде селиться? Какой смысл стеснять общество в территории ради того, чтобы могли жить худшие его представители? Порождением этой убийственной логики стал новый вид соревнований, уходящих корнями в гладиаторские бои Древнего Рима: DeathDrome.



Воры, насильники, убийцы, казнокрады, — все, кто провинился перед законом и имел несчастье попасть в Супер Тюрьму Рекреационного Комитета, получают возможность выбора. В тюрьме содержится в среднем 23 тысячи человек, смертность среди заключенных составляет 9,247 процента в год. И выбор состоит в том, что можно попросту умереть, войдя в число этих смертельных процентов. Или же — принять участие в чудовищной смертельной игре, победитель которой получает самый драгоценный из всех возможных в подобном случае призов — жизнь.

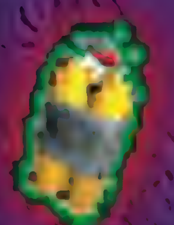
DeathDrome — ралли, в котором участвует несколько автомобилей, за баранками которых сидят получившие шанс на выживание преступники. Оказавшись на стадионе или на чем-то подобном ему, они должны уничтожить определенное число других автомобилей, и тогда, по правилам игры, они не только освобождаются, но также и удостаиваются всеобщей славы. Последнее верно уже потому, что **DeathDrome** среди всех других подобных ему развлечений признается самым знаменитым.

От игрока в этой игре требуется в первую очередь реакция (оно и понятно), а также умение выработать свою собственную тактику ведения борьбы. Одним лишь напором в **DeathDrome** взять не удается, обычно требуются также и смекалка, и умение «подловить» противника. Надо суметь заставить его ошибиться, подставить беззащитный бок и всадить в него очередь из всех стволов. От игрока равно требуются и умение водить, и способность воевать.

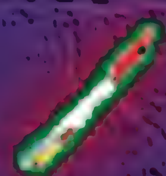
В начале игры на всех машинах установлено только 2 типа оружия. Все прочее оружие разбросано по стадиону, и его требуется соби-

ОРУЖИЕ

Оружие может быть подобрано на поле боя. Можно держать до трех его видов. Каждым видом можно воспользоваться только раз. Для использования его необходимо помещать только вместо лазерной пушки.



Нитро RAM
Это оружие очень мощное и наносит большой вред врагу.



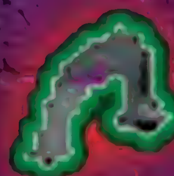
Ракета SKORCH
Оружие нацеливания. Наносит большой урон.



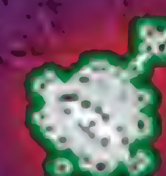
Взрывная волна
Убивает всех противников в радиусе волны.



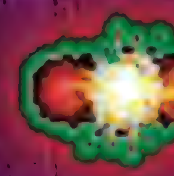
Взрыватель
Выводит из строя на некоторое время систему контроля противника.



Ионный меч
Выкачивает энергию из ближайших противников. Наносит средний урон.



Нанозащита
Делает игрока непобедимым на некоторый отрезок времени.



Сфера энергии
Герой должен пройти сквозь Сферу энергии, чтобы восстановить здоровье до 100%. Эти сферы двигаются на большой скорости по полю боя.



Ключи
Цветные ключи спрятаны на поле битвы. После того, как Вы подобрали ключи, можно открыть ранее недоступные районы. Для этого достаточно направить лазерную пушку на дверь того же цвета, что и ключ, и выстрелить.



Дополнительная жизнь
Спрятаны в секретных районах и могут быть добыты только после того, как найдены ключи.



Взрываемая башня
Убивает всех в радиусе взрывной волны, если в нее выстрелить. Активная башня (с белым верхом) взрывается от выстрела или, если герой пройдет сквозь нее. Неактивная башня (темная) должна быть сначала активирована выстрелом в то место, которое делает ее активной.



рать. Отличия между машинами, которые можно выбирать перед началом состязания, состоят в маневренности, в толщине брони, в скорости; оружие на них одинаковое.

Впрочем, реально при выборе если и есть над чем поломать голову, так это над внешним видом. Отличия машин куда как более очевидны на словах, чем заметны на деле. В **DeathDrome** машины напоминают неумело склеенные пластмассовые модели, которые не едут, а как-то непонятно то ли скользят, то ли катятся, как игрушечные паровозики по миниатюрным рельсам. И поэтому, когда думаешь, какую машину лучше выбрать, то вскоре начинаешь исходить из того, какая посимпатичней. Все прочее все равно не имеет значения.

Поговорим о тех предметах, которые бывают разбросаны по стадиону.

Начнем с того, что, помимо двух типов изначально дающегося основного вооружения, у игрока может быть до трех видов вторичного оружия. В **DeathDrome** есть такие вещи, как самонаводящиеся ракеты, лазерное и направленно-волновое оружие.

Встречаются и более хитрые орудия уничтожения. Например, можно на небольшой отрезок времени сбивать управление в машине противника (если играть против человека, то для него это выразится в переопределении управляющих клавиш).

Помимо оружия, есть и некоторые специфические предметы. Существует почерпнутый из Descent II «отсасыватель энергии», производящий энергоподпитку от оказавшейся поблизости машины противника. Куда как более общепринятым является непонятной формы значок, дающий машине временную неубиваемость. Есть и так называемая Power Orb, восполняющая жизнь до 100%; проблема с Power Orb состоит в том, что ее достаточно сложно поймать, поскольку она сверхскоростным перекати-полем колесит по всему стадиону.

Подобно action-играм, в **DeathDrome** присутствуют даже непонятно зачем привнесенные в жанр гонок на выживание ключи, открывающие двери, через которые можно проникнуть в другие, закрытые сектора стадионов.

В **DeathDrome** может по сети играть до 8 человек. Игра предназначена одновременно и для PC, и для PlayStation.

Последней чертой, которую хочется отметить в **DeathDrome,** является интересный принцип записи музыки на игровом компакте. Сама по себе она не является чем-то замечательным. Замечательно то, что ее можно проигрывать не только на компьютере, но и на CD-плейере.






Ничего особенного

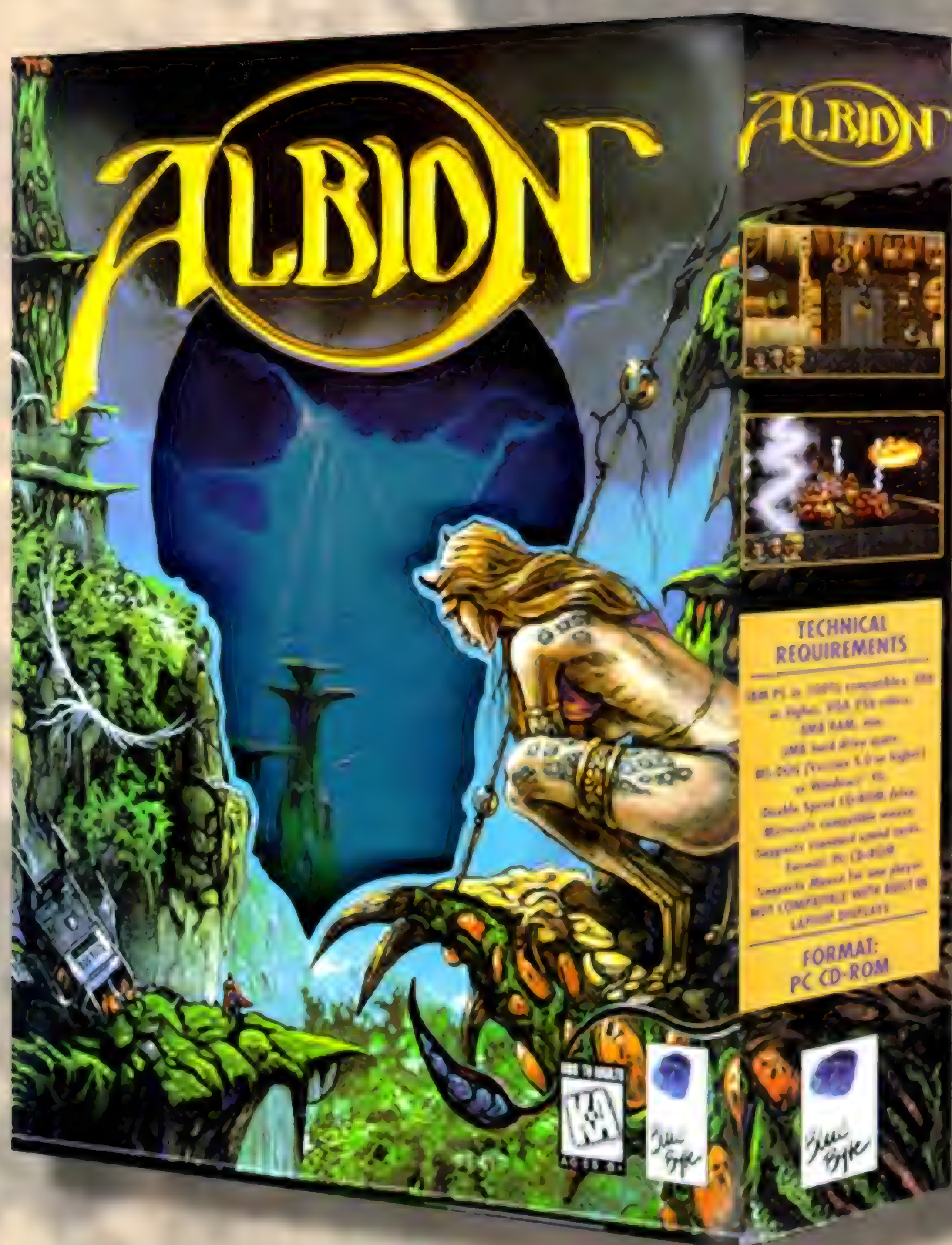

Перепев Road Warrior с большим влиянием жанра action


Второсортные гонки на выживание



Сергей ЛОСЕВ

Albion





Тема:	**Приключения**
Издатель:	**Blue Byte Software**
Разработчик:	**Blue Byte Software**
Требования к компьютеру:	**486/33, 8 MB RAM, 3 MB HD, 2-х CD-ROM DOS, WIN'95**
Цена:	**$50**

Неисповедимы пути господни. Куда только не попадали любители приключенческих и ролевых игр. Бывали в прошлом и будущем, в раю и аду, но везде они с честью выходили из затруднительного положения.

На сей раз тоже предлагается нечто особенное. Том Дрисколл, один из главных героев приключенческой игры Albion от фирмы Blue Bytes, попадает на планету, заселенную разумными существами. Космическое судно, на котором он прилетел взрывается, и Том, вместе со своим пассажиром, остается один на планете. Но оказывается, что совсем не один, планета заселена разумными существами, которые напомнили мне кошек. И главная задача потерпевших крушение парней — найти путь домой. Параллельно они решают множество дополнительных головоломок.

Давайте обо всем по порядку. Том Дрисколл живет на огромном космическом заводе Торонто. Работа Тома заключается в доставке к планетам на небольшом космическом шаттле различных грузов и пассажиров. Уже несколько дней его мучают странные видения и сны, парящие в воздухе фигуры и вспышки, означающие, по-видимому, что скоро с ним случится что-то необычное. Он старается найти ответ и даже признается в этом своем недуге любимой девушке, Кристине. Та, впрочем, реагирует довольно тривиально, советуя Тому поменьше мечтать. Да уж, мечтать сейчас ему надо меньше всего, так как его немедленно вызывают в космопорт. Сообщив о своем согласии, он мчится к шаттлу и встречает там своего нового пассажира, ученого Рейнера Хофстедта (Rainer Hofstedt). Обменявшись парой слов, они садятся в шаттл и взлетают. В полете Том и Рейнер любуются планетой — она действительно смотрится великолепно — и делают прогнозы о местной флоре и фауне. Увы, ни одна из их догадок, например, о планете-пустыне или подобии её Марсу, не становится верной.





Внезапно что-то случается с двигателями шаттла. Том пытается перевести его на ручное управление, но ничего не может поделать. Они падают на поверхность планеты и каким-то чудом остаются в живых. Здесь их поджидает сюрприз. Планета вовсе не пустынна, напротив, она наполнена шелестом леса, шорохами зверей и пением птиц. Любуясь открывающимся ландшафтом, они потихоньку удаляются от корабля, который внезапно взрывается в белой вспышке. Том и Рейнер теряют сознание и лишь спустя несколько дней приходят в себя в довольно странном помещении, но ещё более странными оказываются жители планеты Альбион.

Рейнеру повезло, он отделался легким испугом. Том же сломал несколько ребер и получил сотрясение мозга. Несколько недель он провалялся в посте-







ли, но, благодаря усилиям местных врачевателей, полностью вылечился и встал на ноги. Еще некоторое время потребовалось ему и Рейнеру, чтобы как следует выучить местные наречия и побольше узнать о жизни альбионцев.

Чтобы изучить альбионцев также хорошо, как это сделали Том и Рейнер, Вам придется потратить не один час, опрашивая постоянно суетящихся и бегающих туда-сюда жителей. Покинув гостеприимных хозяев, Вы увидите большой город. Каждый дом — пристанище так называемых кланов, образованных на основе верности принципам семей или по экономическим

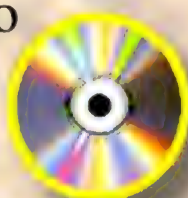


соображениям. В одном клане живут охотники, в другом — колдуны, в третьем — врачеватели, ремесленники и так далее. Все кланы подчиняются правительственному органу, который не только вершит правосудие, но и даже диктует жителям, когда им сочетаться в браке или проводить магические и религиозные ритуалы. Также нужно собрать команду для путешествий по планете. Следует заметить, что крайне необходимо уговорить местных магов и охотников пойти с Вами. За пределами города обитают огромные хищные животные, например, гигантское крылатое млекопитающее с ядовитым жалом — Варниак (Warniak), и хищник, бегающий на двух лапах — Крондир (Krondir).

Как говорится, приключение приключению рознь, и в Albion Вы не увидите видеороликов (за исключением intro) и натурных съемок, подобных квестам Sierra последних лет. Графика игры Albion полностью рисованная, но это вовсе не умаляет её качеств. Напротив, с самых первых сцен игры притягивает своей непохожестью. На коробке указана принадлежность Albion к RPG, что, на мой взгляд, не совсем верно. Действительно, главные герои обладают различными характеристиками, к ним время от времени присоединяются местные жители, и они путешествуют по мрачным подземельям и по залитым солнцем полянам. В Albion сильно и квестовое начало. Довольно часто встречаются оригинальные загадки, диалоги и, кроме того, каждый из героев игры перетаскивает какие-то предметы. Огромное по размерам здание, состоящее из нескольких этажей, в которое попадают наши герои — лишь маленькая часть игры, и в этом Вы можете убедиться, покинув его. Снаружи Вас поджидает целая планета, которую надо тщательно обследовать.

Управление игрой однозначно неудобно. Для перемещения группы героев, возглавляет которую неунывающий Том, используется левая кнопка мыши. Причем фигурки движутся лишь в том случае, если левая кнопка удерживается в нажатом состоянии, но как только она отжата, все разом останавливаются. Любые действия, которые, как правило, характерны квест, вызываются в Albion правой кнопкой мыши. Рядом с объектом, где нажата мышь, появляется соответствующее меню. Так, например, щелкнув по предмету, Вы сможете исследовать его или забрать с собой, а щелкнув по фигурке человека или альбионца — поговорить с ним. Все собранные предметы Том таскает с собой, но их можно передать и другим членам группы, стоит только обратиться к ним с вежливой просьбой.

Вот так час за часом Вы приближаетесь к финалу игры, которая, конечно, производит должное впечатление на каждого, кто предпочитает ролевые игры. Сюжет Albion, конечно, выходит за рамки только RPG, но это даже лучше, так как к игре присоединятся и квестоманы.

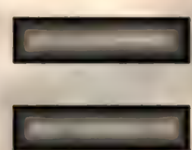







Прекрасная рисованная графика


Неудобное управление, знание английского языка


Оригинальный взгляд на ролевые игры





Сергей ЛОСЕВ

7TH LEGION



Тема:	**Военная стратегия в реальном времени**
Издатель:	**Epic Megagames**
Разработчик:	**Vision Software**
Требования к компьютеру:	**Pentium, 8 MB RAM, 4-х CD ROM, WIN'95**
Выход:	**Начало 1997 года**

Не знаю как Вы, но я уже практически не вспоминаю о классике жанра, играх Dune 2 и Warcraft, потихоньку забывается даже Command & Conquer. Причина плохой памяти до смешного проста — не проходит и месяца, чтобы не появилось новой стратегической военной игры с еще более интересным сюжетом и отличной графикой. Одной из таких игр будет и **7th Legion.** Обратите внимание, что я употребляю слово «будет», так как игра еще не вышла и вряд ли появится до конца 1996 года. Но, как и принято, создатели игры, фирмы Vision Software и Epic Megagames время от времени допускают «утечку информации» в виде небольших анонсов и иллюстраций к игре, из которых доподлинно известно, что в настоящее время **7th Legion** находится в процессе разработки. Но обрадую, игра вступила в финальную стадию проектирования, и скоро Вы сможете познакомиться с ее тестовой версией. Само название **7th Legion** дано лишь условно, и в окончательной версии оно может измениться. Наверное, это имеет смысл, так как словосочетание «седьмой легион», на мой взгляд, навеяно чем-то средневековым и уж никак не связано с действием игры, являющейся футуристической фантастикой.

Начиная с Warcraft, каждая очередная стратегическая военная игра реального времени стремится чем-то отличиться от других. Вспомним, например, что в Z отсутствуют крестьяне или харвестеры, непрерывно что-то строящие или добывающие ресурсы, а все действие игры сосредоточено на войне. Этот подход, без сомнения, на порядок повышает динамичность Z и даже переводит ее из стратегических в жанр аркадных игр. Разработчики **7th Legion** двинулись практически в том же направлении и исключили из игры добычу и переработку полезных ископаемых, отнимающих много времени и внимания, и предложили играющему сосредоточиться на военных действиях. Однако, кое-что из Warcraft 2 и Command & Conquer в игре все же сохраняется — это деньги, затрачиваемые на покупку армий, научные исследования и Upgrade. Но откуда, спросите Вы, берутся финансовые средства, если нигде ничего не добывается? Открою Вам секрет. **7th Legion** — это бюджетная игра. Компьютер выдает кредит, достаточный для того, чтобы расправиться с противником и еще некоторое время пожить после окончания войны. Дополнительные деньги даруются Вам за каждое уничтоженное подразделение противника. Источником финансов неприятеля, как Вы, наверное, догадываетесь, являются Ваши собственные (естественно, разгромленные) армии и

сгоревшие дома. Оригинальный способ добывания финансов и широкий ассортимент военных подразделений и построек — далеко не все, чем нас порадует **7th Legion**. Удачными, с моей точки зрения, оказываются так называемые рейтинги боеспособности подразделения или, иначе, ранги. С увеличением ранга военное подразделение становится сильнее, повышается меткость стрельбы, что позволяет ему наносить больший вред врагу.

Вторая особенность **7th Legion** — это случайные дары, увеличивающие силу Ваших подразделений. Компьютер перед каждым уровнем разбрасывает по карте элементы, называемые power-ups, заполучив которые, подразделение в несколько раз повышает скорострельность, здоровье, начинает быстрее перемещаться или делается невидимым для противника. Время действия power-ups ограничено. Тем не менее, его хватает, чтобы нанести небольшой вред противнику. Но и это далеко не полный перечень нововведений, с которыми любители военных игр реальноно времени познакомятся в **7th Legion**. Жаль, конечно, что разработчики не сообщают более подробных сведений, но кое о чем говорят Screen-shot'ы из игры, приведенные здесь. Графика выполнена в разрешении 640x480, что позволило создать по-настоящему живые и яркие ландшафты, взглянув на которые, уже, наверное, не захочется возвращаться к довольно однообразным лесным или ледяным покровам Warcraft 2. Впрочем, графика **7th Legion** и не может быть иной, так как игра исполняется под управлением Windows 95 и использует все предлагаемые операционной системой возможности, например, Microsoft Direct Play, выжимающих из видео и звуковых плат по максимуму.

В **7th Legion** реализованы не только тоскливые сражения один на один с компьютером, который всегда можно победить, воспользовавшись какой-нибудь оригинальной тактикой или, на худой конец, секретными кодами, но и многопользовательские игры через сеть, модем или Internet. В последнем случае можно даже послать вызов всему миру и... стать победителем.



Итак, **7th Legion** — прекрасное продолжение серии военных игр реального времени, в которой игроки создают и управляют мощными армиями, включая даже гигантских роботов. Большое количество достоинств, бесподобная SVGA-графика, удобный пользовательский интерфейс и хорошо продуманный сюжет относят **7th Legion** к той категории компьютерных игр, которые становятся всеобщими любимцами.





+ **Необычные решения придают интерес и новизну**

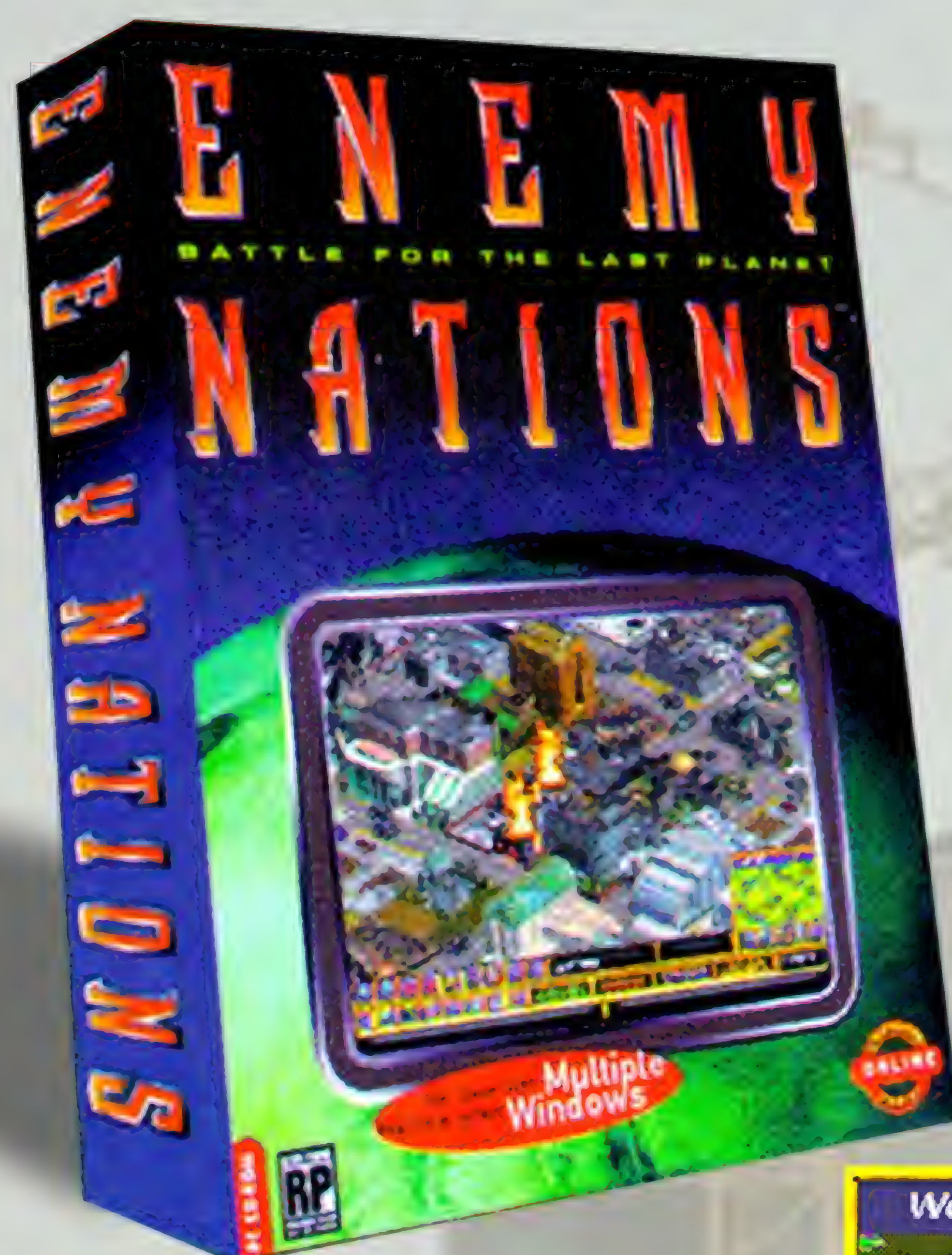
– **«Глюков» не обнаружено**

= **Прекрасное продолжение военно-стратегических игр в реальном времени**









Enemy Nations

Юрден ПОМОРДАВ

Тема:	**Стратегия в реальном времени**
Издатель:	**Viacom International**
Разработчик:	**Windward Studios**
Требования к компьютеру:	**Pentium, 8 MB RAM, 2-х CD-ROM, SVGA, WIN3.1., WIN '95**
Выход:	**Зима 1996-1997 гг.**



О'кей, планирование и подготовка окончены. Настал черед выяснить, из чего ты сделан. Твой колониальный корабль садится, и ты должен указать посадочную площадку. За нами закреплена помеченная на карте секция Daction IV, выбери посадочную площадку в ее пределах. Попытайся найти территорию, где есть все четыре минерала и есть лес.

Как только приземлишься, твоя первая миссия заключается в том, чтобы прокормить людей. Одной фермы будет достаточно, если ты выберешь для нее подходящее место. Тебе также надо начинать строить самодостаточную экономику. Поставь лесопильню рядом с лесом. Тебе надо накормить людей и собрать 1000 единиц леса.

Не забывай следить за другими колонизаторами. Они могут решить направить к тебе с визитом свои войска. И не отставай от других. Одно то, что ты не справился с этой миссией, вовсе не означает, что остальные тоже не могут продвинуться вперед. Если ты отстанешь, то, вероятно, уже никогда не сможешь догнать. И — что ж, посмотрим, на что ты способен...»

С таких напутственных руководств начинается первая миссия в **Enemy Nations.**

События **Enemy Nations** разворачиваются в далеком будущем на далекой незаселенной планете, где несколько наций борются за право контроля. Будучи лидером своей нации на планете, игрок должен возвести город в месте, где приземлился его звездолет. Понять, что надо делать, чтобы суметь содержать его. Развить мощную экономику, по своей сущности недалеко ушедшую от Warcraft, но более логичную. Создать должное количество войск, чтобы смочь обороняться. И нападать, само собой разумеется. Конечная цель игры — сражаясь против других наций, добиться единоличного доминирования своей нации на планете.



Vehicle Factory
Легкая фабрика, производящая основные виды техники. Малоэффективна.



Embassy
Посольство требуется, когда в игре участвует двое и больше игроков. Позволяет нациям игроков контактировать друг с другом.



Research Institute
Исследовательский институт, выясняющий, какие технологии можно применить, исходя из имеющихся на планете ресурсов.



Seaport
Морской порт — единственное сооружение, где корабли получают груз.







Enemy Nations — real-time стратегя с менеджментом ресурсов, одна из наиболее проработанных по реалистичности из всего, что существует на игровом рынке на сегодняшний день, и потрясаюшая по качеству графики. У разработчиков из Windward ушшло огромное количество времени и усилий на разработку моделей сооружений, техники, в целом, всего «рисованного» , что есть в игре — хотя, конечно, конкретно рисованного не так много, а может быть, и вовсе нет.

Enemy Nations еще до появления в продаже была поставлена в один ряд с такими шедеврами, как Serf City, Dune II, Warfcraft и Command & Conquer. С той лишь разницей, что структура **Enemy Nations** куда как более насыщена и проработана.

В игре двенадцать типов окружающей местности а карты военных действий создаются в случайном (random) порядке. Двенадцать также и наций, у каждой из которых есть специфические достоинства и недостатки — аналогично тому, как это представлено, например, в Deadlock.

Внешний вид **Enemy Nations** — это окна, масса окон, подобных Windows. В игре нет единого меню, но есть ряд кнопок, с которыми, если есть опыт подобных игр, можно разобраться довольно быстро. Дэвид Филен (David Thielen), главный дизайнер игры, и вся его команда участвовали в разработке некоторых блоков Windows '95; сам Филен был вовлечен в создание OS. Как Вы понимаете, одно это говорит о многом. Обилие окон позволяет игроку. при некотором навыке в манипулировании ими, постоянно располагать полной картиной событий во всех уголках карты.

Mission Completed

Exit



Assault Factory
Военная фабрика, производящая основную часть военной техники.



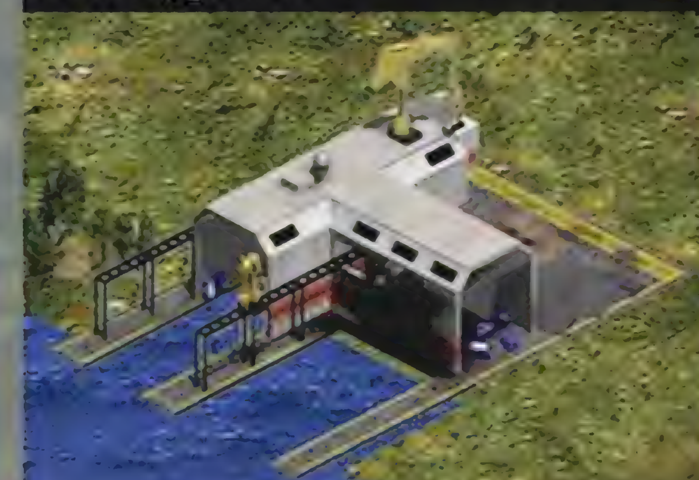
Barracks
Используются для муштры и обучения горожан на профессиональных солдат. Здесь производятся все типы пехоты.



Camp
Подобно баракам, лагеря применяются для подготовки солдат. Основное их отличие состоит в том, что лагеря сами по себе являются оборонными сооружениями и могут открывать огонь по противнику. Однако, они крайне слабо бронированы.



Command Center
Центральный командный центр. Офисы и жилые постройки ставятся подле него. Выполняет функции администрирования Advanced Research and Development и необходим для производства отрядов высокого уровня.

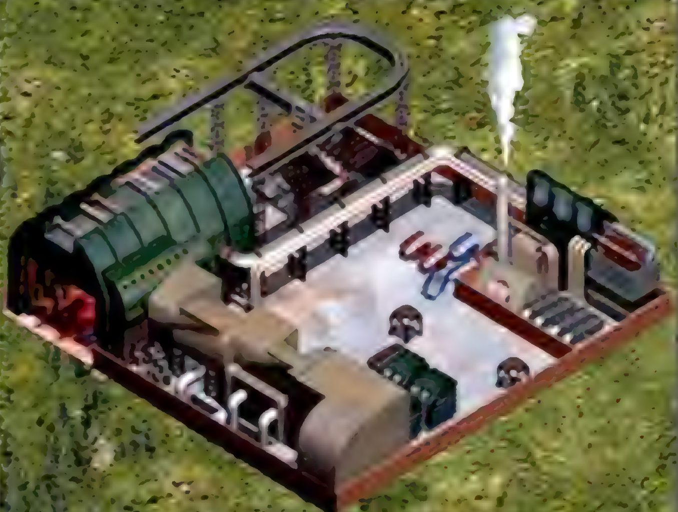


Shipyard
Легкая фабрика, строящая и ремонтирующая основные типы кораблей. Она не слишком эффективна.

Weapon Factory
Легкая фабрика, производящая


основную военную технику. Малоэффективна.


Bunker
Военная оборонная постройка, оснащенная мощным орудием. Главное достоинство бункера в том, что его трудно уничтожить.


Dread Factory
Фабрика, производящая самую мощную военную технику. Наиболее эффективная из фабрик. Здание бронировано.


Fort
Подобно бункеру, форт — стационарное сооружение, специализированное на обстреле противника. Крайне труден для уничтожения.


Warship Factory
Средняя фабрика, строящая и ремонтирующая корабли. Достаточно эффективна.


Farm
Ферма обеспечивает колонию зерновыми, овощами, свежим мясом и вообще всем, что требуется, чтобы население могло выжить.



Enemy Nations идет на разрешении 640x480, 800x600, 1024x768 и 1280x1024. Помимо того, **Enemy Nations** содержит графику в 8, 15, 16, 24 и 32-битном варианте, что позволяет ей приспособиться к цветовой глубине любой машины. В игре 4 уровня масштабирования, и игровое поле можно вращать на манер того, как это было в SimCity 2000. Музыка в игре двух типов: MIDI и оцифрованная; последняя звучит в случае, если Ваша система способна ее поддерживать.

Теперь обратимся непосредственно к игре. Начнем с компьютерного интеллекта (AI). В связи с тем, что, как уже отмечалось, карты генерируются в случайном порядке, компьютерные оппоненты никогда не играют по заранее подготовленным сценариям — им действительно приходится «думать» над тем, что и как делать дальше. Разработчики обещали, что компьютер вообще не будет хитрить и делать всякие разные подвохи (например, строить военные заводы при полном отсутствии финансовых средств). Не скажу, что им это удалось на 100 процентов, но, во всяком случае, «уличить» AI стало сложно. В **Enemy Nations** за каждую играющую нацию отвечает свой собственный менеджер ресурсов и экономики, и, таким образом, между нациями на неигровом уровне обмена информацией попросту нет. Насколько я знаю, подобного еще не было реализовано ни в одной стратегической игре. Во всяком случае, на столь высоком уровне. Однако, в целом AI все же остается предсказуем. Тем, что действия компьютера всегда можно прочитать наперед, грешили все стратегии; **Enemy Nations** немного смогла освободиться от этого, но не до такой степени, как хотелось бы.

Теперь поговорим немного о местности. По причине генерации карт в случайном порядке, невозможно предсказать, какая в **Enemy Nations** будет карта в следующий раз. Возможно, это будут преимущественно поля да леса, удобные для широкомасштабных военных действий, а может быть, колонию придется возводить посреди горных кряжей, богатых на минералы, но абсолютно непригодных ни для жизни, ни для организации нормального наступления. Чаще же горы плавно переходят в равнины, которые затем эффектно увядают в желтизну пустынь. Сами карты местности сделаны круглыми, а не квадратными, как это было раньше. Это приводит в первую очередь к тому, что становится невозможным укрепиться в углу и долго отстраиваться, ожесточенно огрызаясь на всех, кто пробует приблизиться с оставшихся двух возможных направлений. Как ни крути, а колония оказывается как на перекрестьи прицела, и с первых секунд приходится думать о том, как максимально организовать оборону. Еще одно достоинство **Enemy Nations** — то, что видят войска при продвижении по местности. Раньше, если отряд подходил к горе, то открывалась вся затемненная часть карты позади этой горы. И то, что отряд, по ло-



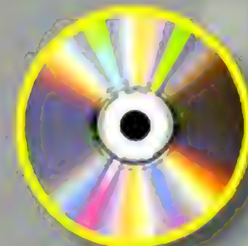




гике вещей, просто не в состоянии видеть через горный кряж что там за ним находится, никого не волновало. Как Вы уже поняли, в **Enemy Nations** это тоже продумано, отряд, оказавшийся в поле, откроет гораздо большую часть карты, чем пробирающийся по опушке леса. Из 12 типов местности 10 являются проходимыми для войск, и на каждом у войск — разная скорость передвижения.

С местностью закончили, обратимся к экономике. Жизнедеятельность колонии строится на добыче бревен, угля, железа, нефти и ксилития. Уголь и железо используются для производства стали. Нефть, пройдя через Refinery, дает поселению газ. Глобальной необходимостью являются еда и газ, все остальные материалы нужны каждый для своего дела. Сталь из Smelter транспортируется на Weapon Factories, где из нее ваяют оружие. Уголь и нефть — это, помимо всего, топливо, заставляющее работать мощнейшие генераторы энергостанций. И так далее. Точно так же, влияние нехватки тех или иных ресурсов для различных сооружений не является однородным. Например, если нет газа, то техника станет двигаться значительно медленнее — но не остановится. Если заглохнут энергостанции, то оружейные фабрики, скорее всего, встанут, в то время как фермы, хотя и с трудом, но продолжат функционировать. Аналогично, если для фабрик и заводов не хватает рабочих рук, которые сами по себе — тоже своеобразный ресурс, то производство не останавливается, а замедляется; тормозится производство и в том случае, если сооружение повреждено.

Переходим к обзору всего того, что связано со сражением. Первым делом, хочется отметить то новое, что появилось в **Enemy Nations**: штурм колонии. Вроде бы, все как и прежде, как и в играх, подобных Warcraft и C&C. Приходит орда танков и бронемашин, ломает сопротивление таких же бронемашин и танков и начинает крушить колониальные постройки... Но не тут-то было! Сооружения в **Enemy Nations** построены с большими зазорами, и битва в итоге разворачивается не столько перед ними, сколько среди них; сооружения используются как естественные препятствия, и возникает ощущение, что бой происходит на улицах города.

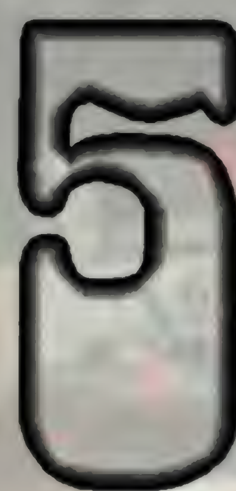


В остальном же, о сражениях можно сказать все то же самое, что и о сооружениях. Объятая пламенем и дымящаяся техника стреляет медленнее и с меньшей меткостью, чем нормальная. В отношении стрельбы принимаются в расчет атакующая и защитная сила отрядов, броня, прицельность, уровень повреждений, тип местности и многое другое.

Enemy Nations рассчитаны на два типа игры. Первый вариант: на домашнем компьютере наедине с компьютерным интеллектом. Второй вариант: с десятками людей по Интернету. **Enemy Nations** стала еще одной игрой, которая полностью использует прерогативы Интернета. К сожалению, до России Интернет пока что еще по-настоящему не добрался, и большинству читателей наверняка глубоко безразлично все то, что делает **Enemy Nations** едва ли не номером один среди представленных на Интернете стратегий.

Впрочем, остаются сетевые варианты игры, модему, нуль-модемы и прочее подобное. Что касается сети, то для **Enemy Nations** не имеет значения, сколько человек сядет бороться за власть над планетой — разве что, чем больше играющих, тем сильнее будет тормозиться игра. А если лимит и есть, то это величина мира, в котором, при слишком большом количестве желающих, кто-то может не поместиться. Конечно, карту можно сделать и побольше, однако, графика и структура этой карты грузятся в память компьютеров, которая явно не бесконечна; в итоге, величина карты зависит от того компьютера из объединенных в сеть, на котором самый малый объем памяти. И это — в сущности, единственное серьезное ограничение!

Enemy Nations — игра, заслуживающая того, чтобы претендовать на лучшую стратегию года. Не уверен, что такие подделки под прежние хиты, как Starcraft, либо же перепевающий Civilization на новый лад Deadlock могут составить игре серьезную конкуренцию. **Enemy Nations** — великолепный образец современной стратегической игры. И добавить к этому нечего.



**Демо-версия:
www.gameland.ru**






Логичность и насыщенность


Повтор многих идей из Warcraft и C&C


Высококачественная real-time стратегия

5



Iron Mine
Подобно тому, как Xilitium Mine добывает ксилитий, Iron Mine обеспечивает колонию железом.



Coal Power Plant
Дает электроэнергию на основе угля, который должен доставляться с Coal Mine.



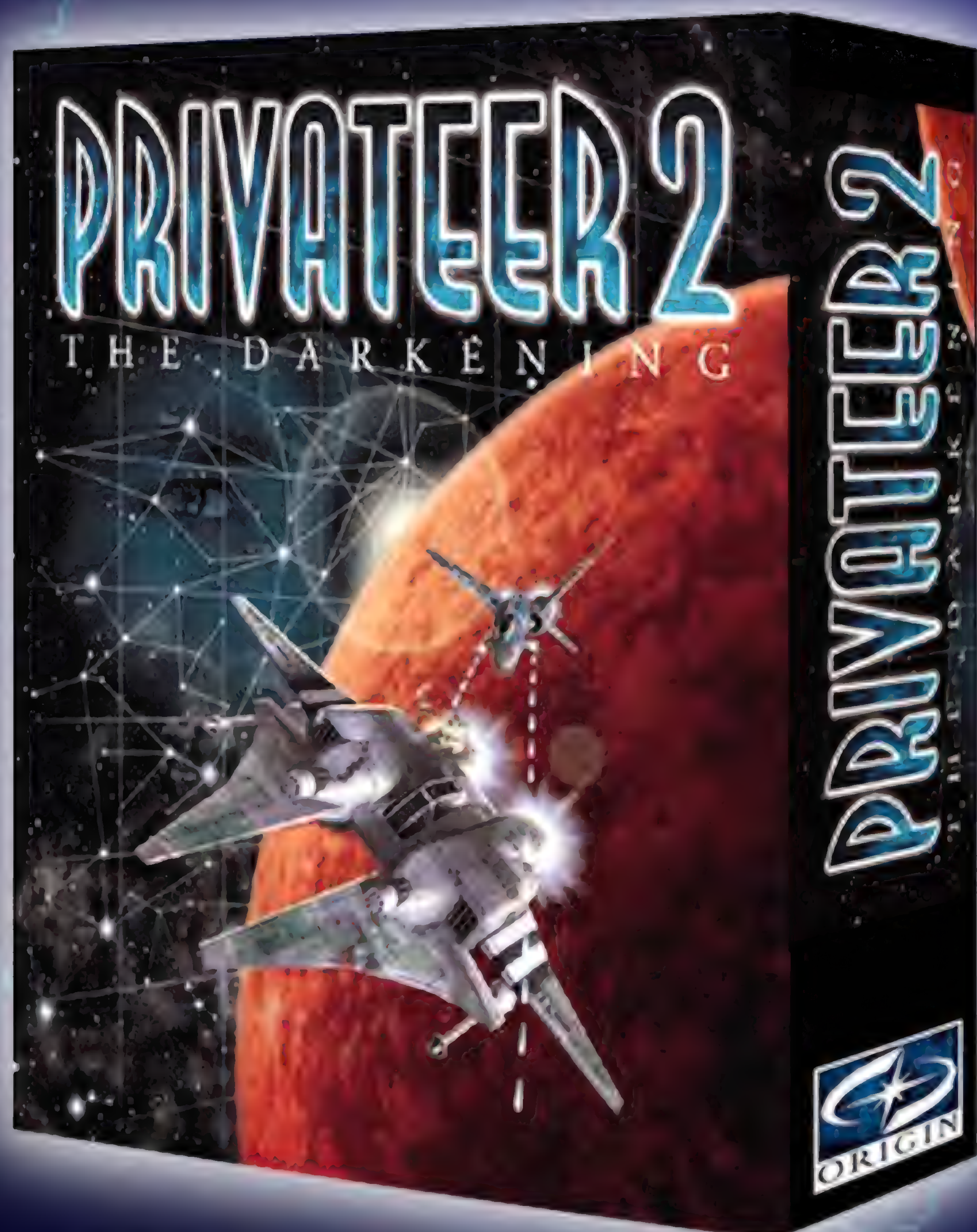
Oil Refinery
Здесь нефть, добытая в скважине, очищается и превращается в газолин для прокладки асфальта, для обеспечения техники топливом, для работающих на газе энергостанций. Нефть доставляется из Oil Well.



Nuclear Power Plant
Ядерный реактор, обеспечивающий колонию электроэнергией и не потребляющий никаких ресурсов.



Smelter
Процесс превращения угля и железа в сталь происходит здесь.



PRIVATEER 2
the Darkening

Тема:	Космическая леталка, с элементами стратегии
Разработчик:	Origin
Издатель:	Electronic Arts
Требования к компьютеру:	Pentium 75, 8 MB RAM, 40 MB HD, 2-х CD-ROM, SVGA
Выход:	Конец 1996 года



Юрий ПОМОРЦЕВ

С появлением все большего числа новых игрушек, которые уже не помещаются на один компакт-диск (ну мало им 650 мегабайт!) из-за огромного количество всяческих оцифрованных видео и аудио, мне все чаще и чаще вспоминаются старые добрые игрушки, которые легко помещались в количестве пяти-семи штук на одну дискету; а если игрушка занимала целую дискету, то это являлось фактом беспрецедентным...

Вот смотришь сейчас на игрушку, которая распластала свое тело, состоящее из единичек и ноликов, по целой коробке CD-дисков, и думаешь: «А стоит ли в тебя играть-то? Ведь через месяц-другой появится точно такая же игрушка, только с еще более мощной графикой и занимающей на один компакт-диск больше... А еще через месяц — еще одна...».



То ли дело раньше. Была на винчестере, к примеру, Elite, и играешь в нее годами. Или F-19 на пару с LHX; да, что там говорить, многие из нас хорошо помнят эти былые, навсегда ушедшие времена. А потом понеслось-поехало: «оцифрованное видео, векторная графика»... Вот только подавляющее большинство новых разработок своими корнями уходят в далекое прошлое. Поэтому легко объяснима тенденция различных производителей к созданию вторых, третьих и т.д. «дублей» старых добрых игрушек, по примерно такому принципу: идей новых нет — ничего страшного, у нас зато графика крутая… Конечно, это все шуточки, но, как известно, в каждой шутке есть доля шутки.

Среди прочих я не случайно упомянул такую игрушку, как Elite. В свое время это был настоящий шедевр, пользующийся успехом по многим причинам — во-первых, это была одна из первых трехмерных игрушек, во-вторых, в ней были удачно совмещены боевые действия и элементы экономики, мастерство управления космическим кораблем и непрерывная стратегия... Добавьте к этому гигантский космический мир со множеством уникальных планет, со своим ни на кого не похожим населением, индивидуальными особенностями и т.д. Короче говоря, как только игрок разбирался с основными моментами, то тут же весь остальной мир переставал существовать — настолько затягивала и увлекала Elite.



Появление на рынках знаменитого Privateer было событием вполне закономерным. По существу, эта игрушка являлась прямой последовательницей Elite, органично сочетая в себе некоторые ключевые моменты, взятые из Wing Commander и Star Control II. Этот симбиоз был крайне любопытен, и в итоге мы полчили великолепную игру, которую решила продолжить знаменитая фирма Origin.

Итак, что же будет представлять из себя эта новая разработка под названием **Privateer II: The Darkening?** Во-первых, Origin решила напичкать игрушку различным видео, чтобы мы наслаждались не только статичными картинками, но и видеовставками. Это, безусловно, прекрасный шаг, впрочем, не являющийся чем-то сверхъестественным на игровом рынке, если бы не одно «но»...

В съемках принимает участие целая плеяда великолепных актеров и актрис. Среди них такие люди, как Кристофер Уолкен («Охотники на оленей»), Давид МакКаллум, Брайан Блесст («Робин Гуд: Принц Воров»), Джон Херт («Человек-Слон»), Давид Уорнер («Бандиты во времени», сериал «Дикие Пальмы»), Аманда Пэйс («Вспышка») и Юрген Прохнов («Судья Дредд»), Матильда Май, Клив Оуэн. Запись видео была сделана в Англии, на студии Pinewood Studios.



Довольно любопытным является тот факт, что главой проекта по созданию **Privateer II: The Darkening** является не кто иной как Эрин Робертс, брат небезызвестного Криса «Wing» Робертса.

Эрин участвовал в создании почти всех известных космических леталок — начиная от Wing Commander и заканчивая Privateer, но обстоятельства сложились так, что ни разу доселе ему не приходилось быть главой какого-либо проекта. Теперь ему предоставился хороший шанс заявить о себе — это **Privateer II**. Следует отметить, что разработчики довольно оригинально подошли к проблеме создания видео. Они не стали изобретать велосипед и решили отснять нормальное голливудское кино, с отработанными сценарными ходами, а не заниматься разработкой новой стилистики. Казалось бы это вполне логично, но далеко не все разработчики идут по этому пути.

Разобравшись с актерским составом, перейдем к не менее интересной части нашего разговора — предыстории. События **Privateer II** разворачиваются в далеком будущем, когда повсюду бушуют галактические войны. Существуют, конечно, и оазисы мира, но, к сожалению, их число не так уж велико. Наш герой отправляется в далекое странствие, которое должно продлиться много лет. Дабы не терять свои драгоценные годы, главный герой (в роли которого мы и будем выступать) подвергается процессу заморозки в криогенной камере. Вполне обыденное явление — ведь не в темном двадцатом веке живем.

Так вот, что-то в этой камере перестало функционировать, а может

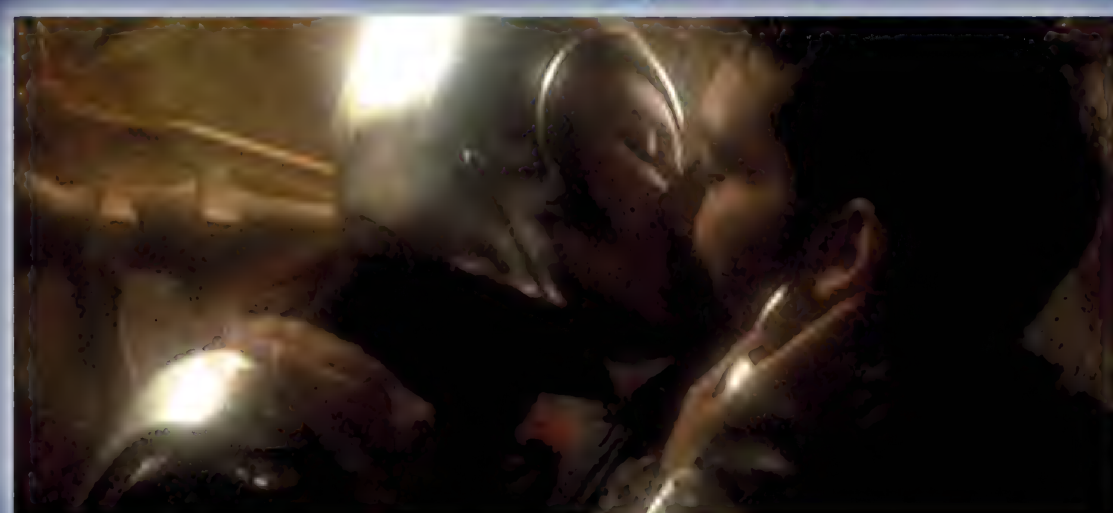


что-то опять эти роботы-наладчики напутали, но в итоге у нашего героя небольшие проблемы с головой начались. Слава богу, трезвость рассудка он сохранил, но вот с памятью его чего-то случилось... Амнезия, короче говоря.

И вот тут-то мы и вступаем в бой. Необходимо будет вспомнить все о себе и о своем темном прошлом. Для этого придется немало потрудиться — Вас ожидает множество разговоров с различными представителями различных рас. Помимо этого на пути встретится немало загадок, для решения которых необходимо изрядно поработать головой.

Но не думайте, что Privateer — это обычный квест. Нет и еще раз нет. Сюжетная линия не будет вам навязываться. Но пройти до конца таким образом, что сюжет отдельно, а игра отдельно, будет невозможно. Просто вы вольны действовать свободно, но все же в пределах каких-то разумных рамок.

Как достигается подобная гибкость? А очень просто. Начинаете Вы с нуля. Точнее,



почти с нуля — какую-нибудь космическую посудину Вам предоставят, но далеко на ней не улетишь. А дальше ищите того, кому нужны Выши умение и талант командира космического корабля (пускай и не самого лучшего). Вот на нем-то и надо будет выполнить несколько ответственных миссий для своего работодателя. Естественно, не безвозмездно — приступами альтруизма мы, слава богу, не страдаем, у нас, знаете ли, исключительно амнезия!

Сколотив персоначальный капитал, можно призадуматься о модернизации своего космического корыта. Тут уже есть варианты — покупаем новый космический аппарат (а их будет ни много — ни мало 18 штук!) или ставим парочку мощных лазерных пушек...Тут уж решайте сами — Вы командир, и все ответственные решения принимать Вам, никуда уж тут не денешься. А дальше — хотите, становитесь торговцем, хотите — охотником за преступниками (так называемым bounty-hunter), хотите — тайным агентом и т.д. и т.п. Со временем Вы сможете летать не в одиночку, а в сопровождении военных кораблей и гигантских транспортов.



Конечно, космические баталии — это прекрасно, но, как говорится, худой мир лучше доброй ссоры. Поэтому было бы здорово не только умело пользоваться различными бластерами, но и виртуозно плести тонкие дипломатические интриги. Мастерство поддерживать хорошие отношения (или, по крайней мере, не доводить дело до вооруженного конфликта) с какой-нибудь экзотической милитаризованной расой — дело куда более сложное, чем покромсать в фотонную капусту армаду вражеских кораблей.

Не хотелось бы оставлять без внимания и такой важный момент, как аппаратные требования (опять о наболевшем, друзья, о наболевшем). По заявлению разработчиков, сгодится Pentium 75 с 8 мегабайтами RAM. На винчестере придется распрощаться с 40 MB, вполне приемлемым считается 2-х скоростной CD-ROM. **Privateer II: The Darkening** будет работать в SVGA-режиме (640x480x256). Приятно отметить, что, вероятнее всего, будет поддерживаться джойстик CH Flightstick throttles.

Вот такая вот игрушка нас ждет в конце четвертого квартала сего года. Остается надеяться, что разработчики не станут переносить сроки выхода и выполнят все свои обещания. Если все осуществится, как и задумывается, то, несомнено, игре сможет претендовать на высокие месте в хит-парадах.







JetFighter III

Тема:	**Леталка/Самолетный симулятор**
Издатель:	**Interplay**
Разработчик:	**Mission Studios**
Требования к компьютеру:	**Pentium, 8 Mb RAM, 2-х CD-ROM, SVGA**
Выход:	**Зима 1996-1997 гг.**

Сергей КРЫЛАТСКИЙ

Когда-то давно главным в авиасимуляторах была приближенность к действительности. Не имело большого значения, что местность, открывавшаяся из кабины самолета, выглядела непонятно как, и не всегда с первого взгляда можно было определить, что перед тобой: источенная ветрами скала или вражеская дозорная башня. Не имело значения, что авиатехника противника чаще походила на вымокших чаек, чем на горделивых воздушных машин. Зато управление в F-29 Retaliator, F-19, F-117A и других было близко к тому, какое оно есть на самом деле. Не совсем, конечно, далеко не совсем, но — все-таки.



Сейчас времена изменились. Приближенность управления самолетом к действительности достигла небывалых высот. Самолеты ведут себя в воздухе практически также, как их прототипы, так что даже бывалые летчики, служащие в вооруженных силах, тестируя подобные симуляторы, признают, что это и вправду так. И тем не менее, «правдоподобность» самолета сейчас уже не является главенствующей. Ударным козырем современных «леталок» стала графика: реалистичность местности, достоверность внешнего вида самолетов и наземной техники, идеальная очерченность всех сооружений. EF2000 прославился в первую очередь совершенно потрясающей достоверностью окружающей среды. Сегодняшние проекты (F-22 Lightning, вертолетный AH-64D Longbow) готовы оспорить у него пальму первенства. Однако, если это кому-то и удастся, то, скорее всего, это будет **JetFighter III** производства Interplay.

Прежние версии JetFighter всегда отличались реализмом графики. Относительным, конечно, — для соответствия стандартам сегодняшнего дня достигнутый в прежних версиях уровень недостаточен.

В **JetFighter III** нас ждет три с половиной миллиона квадратных миль ультра-реалистичной местности. Разработчики из Mission Studios смоделировали гигантские области, похожие на действительность немногим менее, чем сама действительность похожа на себя. Миссии проходят не на ограниченных участках пространства, а на ничем не стесненных просторах, над которыми можно путешествовать едва ли не вечно, и открывающаяся из окна среда не начнет повторяться и дублировать сама себя — пролетев тысячи миль, Вы не увидите подвоха. Существует только один сдерживающий фактор: запас газа, однако здесь действенной мерой станет ввод кода, дающего бесконечное топливо.

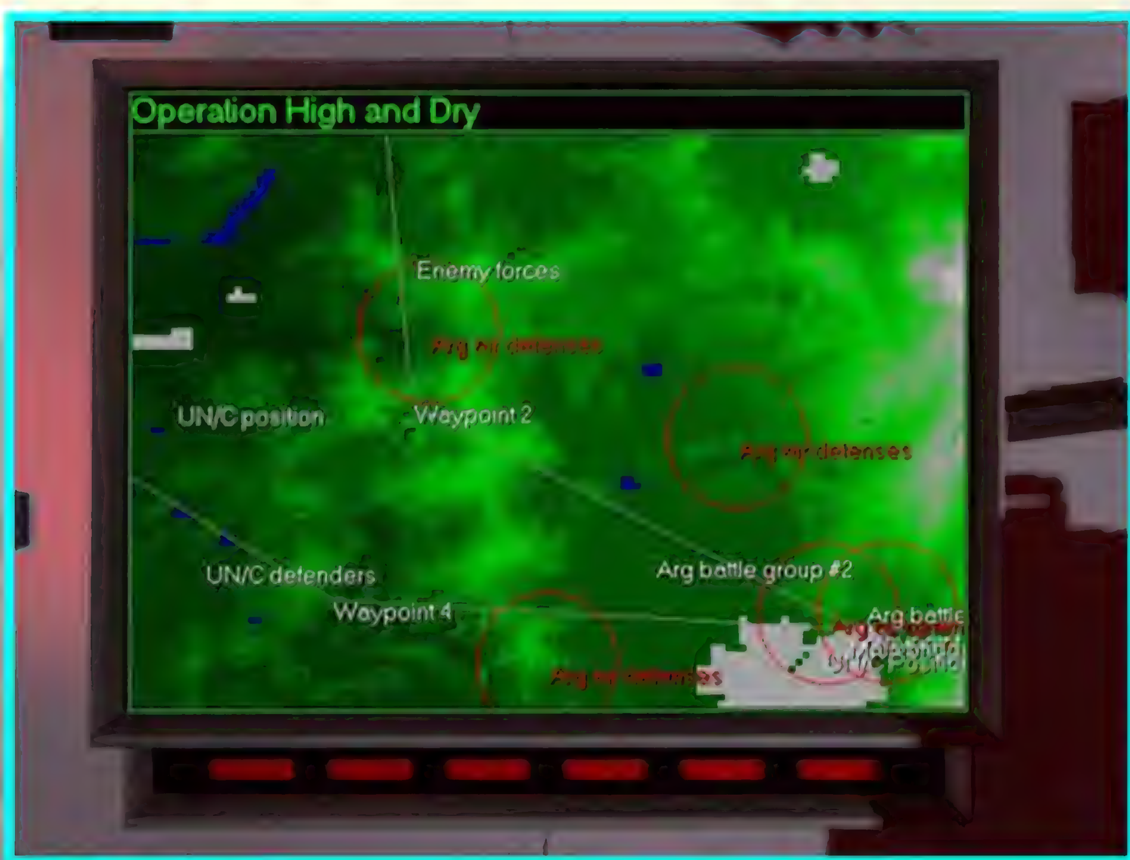
Далее, мир **JetFighter III** сферичен. В большинстве симуляторов, с какой бы высоты Вы не смотрели на землю, она выглядит плоской, как футбольное поле. Здесь же, поднявшись где-то так футов на 40.000, можно убедиться, что Коперник был прав, и Земля действительно круглая.

Игровая среда **JetFighter III** не только бесконечна по протяженности, но и реальна в отношении высоты. Возьмите едва ли не любой существующий авиасимулятор. Попытайтесь подняться на высоту 40.000 футов. Не составит труда обнаружить, что, начиная с 10.000 футов, находящаяся





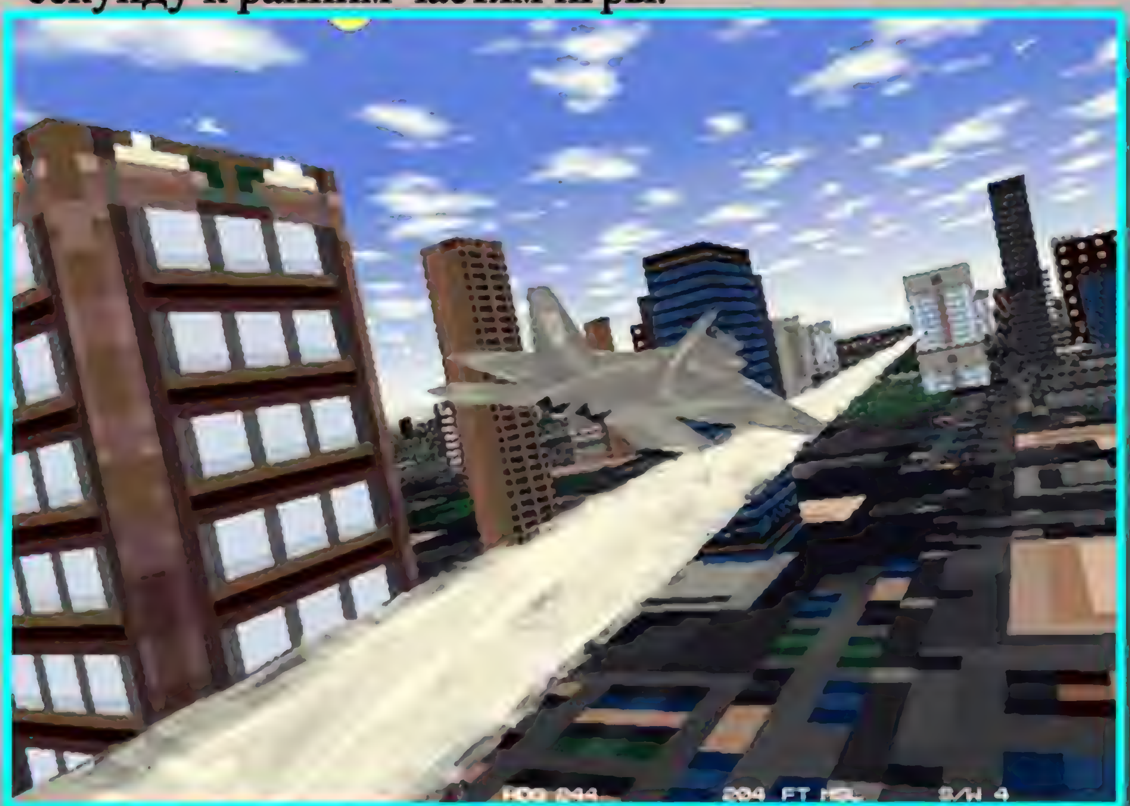




внизу местность перестает меняться. И вот альтиметр высоты уже показывает под 40.000 футов, а домики внизу выглядят в ту же величину, как если бы Вы смотрели на них с высоты 10.000 футов. **JetFighter III** — едва ли не первый авиасимулятор, где масштабирование окружающей среды в зависимости от высоты происходит всегда.

Для **JetFighter III** смоделировано несколько тысяч объектов, что также нетипично для основной массы его конкурентов. Про то, что домики и засеянные жнивьем поля выглядят как настоящие, уже и говорить не стоит. Это понятно. А как Вам то, что, следуя линиям электропередач, тянущимся от одного города, можно долететь до другого? Когда я летал в **JetFighter III**, мне не удалось обнаружить электростанцию, питающую эти линии, но почти уверен, что если б я полетал еще с полчасика, то наверняка бы ее обнаружил...

Что ж, будем считать, что с внешним видом **JetFighter III** мы разобрались. Обратимся теперь на секунду к ранним частям игры.



Прежние версии JetFighter характеризовались, помимо правдоподобия графики, увлекательностью миссии, постоянным действием, реализмом происходящих событий и качественно проработанным управлением. Третья часть не потеряла ничего из того, что было в предыдущих. Садясь играть в **JetFighter III** и уже зная о его бесконечных просторах, я немного побаивался, как бы из авиасимулятора игра не превратилась в приключенческий квест, где надо полететь незнамо куда и отыскать непонятно где неясно какого противника (с которым надо не поймешь что сделать). Как выяснилось, мои опасения были абсолютно напрасны: с первых секунд радарное устройство однозначно указывает, куда надо направляться, и противник, едва оказываешься поблизости от него, не дает ни секунды передышки.

В **JetFighter III** больше девяноста миссий, включая тренировочные, позволяющие освоиться с управлением. Кстати, по поводу последнего надо сказать, что, хотя в **JetFighter III**, как и во всяком уважающем себя авиасимуляторе, задействована едва ли не вся клавиатура, тем не менее все вполне логично, удобно, и освоиться с управлением не составляет большого труда.

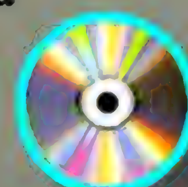
В **JetFighter III** игрок вступает в ряды элитных ударных сил Объединенных Наций. Он получает задания в горячих точках планеты, где пылают сражения либо вызревает конфликт. Игроку дается в управление команда из пилотов высочайшего класса, которых он должен вести на подавление чилийского вторжения на Аргентину, на разрушение кубинского альянса с колумбийскими наркотическими картелями. Миссии проходят в самых разных уголках Земного шара. В том числе и на родине создателей игры — в США. Игроку предоставляются такие мощнейшие самолеты, находящиеся на вооружении армии США, как F-22N Lightning и F/A-18 Hornet. Оружие, используемое на этих самолетах, включает в себя Sidewinders, AMRAAMS, бомбы Mk82, Vulcan cannons и ракеты Maverick с лазерным наведением. Для каждой миси оружие можно выбирать по собственному желанию.

В **JetFighter III** совершенно потрясающе реализована посадка самолетов на морские транспортники. Особенно впечатляет, когда один за другим заходят на посадку на транспортник самолеты твоей команды, красивы выписывая в воздухе идеально очерченными крыльями. Наблюдать за ними приятно как из кабины, так и со многих камер, расположенных на корпусе самолета. К слову говоря, камеры в **JetFighter III** программируемые, и можно задавать тот радиус обзора, который они захватывают.

Интеллектуальность компьютерного разума в игре достаточно высока. С одной стороны, подотчетная Вам команда способна вести боевые действия на высоком уровне без всяких понуканий (хотя ничего нового в подобном нет, в EF2000 это было представлено не хуже). С другой стороны, противник не пассивен и способен вести против крылатой команды игрока слаженные военные действия. Заслуживает внимания тот факт, что вражеские самолеты частенько выпускают клубы дыма, сбивая преследующим обзор.

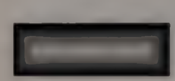
В **JetFighter III** нет визуального ограничения на скорость, как в других авиасимуляторах. Когда в обычных симуляторах Вы разгоняете свою крылатую птицу до скорости 1,400 Kts, то местность мчится мимо все еще с той же быстротой, как и на скорости 200 MPH. Создается впечатление замедленного движения, что отнюдь не способствует достоверности игры. Что касается **JetFighter III**, то здесь самолет действительно летит быстро. Как и должен лететь. Ощущение высочайшей скорости — абсолютное.

Остается добавить, что к полной версии игры прилагается мультимедийная энциклопедия, содержащая информацию о более чем шестидесяти современных самолетах и видах устанавливаемого на них оружия. Энциклопедия иллюстрирована почти что шестистами фотографиями и зарисовками.






Ультра-реалистичная графическая среда


Не обнаружено


Потрясающий авиасимулятор, один из лучших на сегодня

5

Сергей ЛЯНГЕ

Дорожные войны



Тема:	Гонки/Стрелялка
Издатель:	БУКА Entertainment
Разработчик:	TS Group Inc.
Требования к компьютеру:	P75, 8 MB RAM, 10 MB HD, 2-x CD-ROM, SVGA,
Дата выхода:	Середина января 1997
Цена:	150 тыс. руб.





Что есть **Дорожные Войны** ? Если Вы любите гонки на PC, уважаете Destruction Derby, Screamer, The Need for Speed, Mega Race..., то, скорее всего, Вы должны помнить и Death Track — суперигру, хит **1990** года.

Death Track был выполнен для EGA (вещь не очень располагающую к приятному времяпровождению), имел дикую для теперешнего времени векторную графику, но... Игра была настолько популярной, что на протяжении 91-95 годов ходили упорные слухи о существовани VGA'шного Death Track'а, и каждый "счастливый владелец" благосклонно обещал принести всем желающим эту игру в следующий раз...

В принципе, такова судьба любой удачной игрушки. При чем же здесь **Дорожные Войны** (Lethal Speed)? Все очень просто. ДВ — это крутой сиквэл Death Track'а. Можно сказать, что это достаточно мощная вещь, основанная на идеях Death Track.

Вспомним, что в DT основным занятием было участие в гонках с целью зарабатывания денег. Которые, в свою очередь, можно было потратить на upgrade машины и закупку всяких полезных вещей (шипы, терминаторы, мины...).

Что ж, в этом отношении **Дорожные Войны** не столь сильно отличаются от прототипа. Но с той же уверенностью можно сказать, что MechWarrior II не отличается от MechWarrior'а 1991 года.

Итак, Дорожные Войны — это гонки по трассе произвольной формы с развилками, мостами, туннелями и т.д., главная цель которых прийти первым и "снять куш". Во время гонок необходимо нейтрализовывать оппонентов всеми доступными спо-





собами, а задания на уничтожение того или иного пилота помогает получить хороший “куш” .

Больше всего любые гонки мне не нравятся ограниченностью в трэках (их, как правило, не больше десятка) и достаточно “спокойной” жизнью. Ну что это! Едешь себе и едешь, иногда толкнешь кого-нибудь или обгонишь - тоска. Пусть любители чистых гонок не обижаются, но мне кажется, что просто гонки — это несколько ограниченное действие.

Поэтому, Вы наверное понимаете, как меня обрадовала информация о **Дорожных Войнах.** Давненько ничего подобного не выходило. MegaRace и MegaRace 2 не в счет — ограничение в скорости, плоский фон и три (!) типа оружия делают игру (лично для меня) не очень привлекательной.

Так вот такие упущения в **Дорожных Войнах** исключены. Мало того, что уровней достаточно много (целых 5 миров), вместе с игрой поставляется редактор, благодаря которому Вы можете создавать свои собственные трассы.

Трасса может состоять из:

Элементов типа кусков дороги, мостов, туннелей, поворотов, трамплинов, мертвых петель и т. д. Кроме того есть выезды на highway, многоэтажные развязки и т. д.

Разное покрытие дороги — простое, лед, песок и т. д.

К трассе можно добавлять деревья, знаки, рекламные щиты и т. д.

Кроме того, можно раставить здания типа бензоколонок, кафе и т. д.



Неплоская поверхность земли — холмы, реки, озера и т. д.

Можно строить препятствия на трассе типа стен, шипов и т. д.

Так что, создаете свой суперуровень и гоняетесь друг за другом (в **multiplayer**-режиме) до “потери пульса”.

Кроме сетевых “прибамбасов” в **Дорожных Войнах** есть, так называемая, *Система Динамического изменения трассы* — например, Вы можете наехать на триггер, который где-то изменит покрытие трассы на песок или поднимет посреди дороги каменную стену. Что в свою очередь не очень здорово скажется на проезжающей по соседству машине.

В игре присутствует множество спецэффектов: дым от покрышей; следы резины на дороге; возможность реально помять автомобиль; отображение, к примеру, разбитых стекол; возможность уничтожать окружение (не саму трассу) — рекламные щиты, деревья, дорожные знаки; полупрозрачные дым и огонь; реальный свет - т. е. если на ночной трассе сбить фонарь, то станет еще темнее; погодные эффекты — дождь, туман и т. д.

Все это звучит очень внушительно, но это на самом деле так и есть.

Машина может быть помята до любой степени — от мелких “царапин” до полного crash’a. Мне лично нравится использовать для этой цели пулемет (дешево и сердито). Вооб-













ще ожидается около десятка видов оружия, включая три типа ракет, пулемет, мины, лазер... Но пулемет— это пулемет.

Меню игры полностью руссифицировано, все сообщения на мониторах машины и на экране тоже выводятся на русском, что несколько необычно, но приятно.

За каждый выигрыш начисляются деньги, которые потом можно использовать для upgrade машины и вооружения.

На данный момент в наличии пять типов машин, различных по возможностям, но в общем целом равных вкупе.

VECTOR — быстрая, дорогая машина. Имеет солидную грузоподъемность и броню, но слабый корпус.

MIRAGE — модификация Ferrari 512. Благодаря мощному двигателю позволяет нести сильную броню и вооружение при достаточно большой скорости. Однако, достаточно слабый корпус прототипа делает эту машину изначально слабозащищенной по сравнению с другими.

FHT — армейский джип Hummer послужил прототипом для FHT — самой мощной и защищенной



машины **Дорожных Войн**. Сильное вооружение делает ее серьезным противником в битве, однако по скорости машина проигрывает всем остальным моделям.

FLASH является прототипом машины из гонок Nascar, который был переделан в боевую машину. Но первоначальный дизайн сказал свое слово — машина не может нести тяжелой нагрузки, и поэтому необходимо всегда искать компромисс между количеством оружия и брони.

VIPER...

Игра построена на *3D Reality Rendering System* — системе созданной TS Group что позволяет создавать сколь угодно сложные миры.

Она поддерживает почти все звуковые и видео карты с помощью Miles Sound System и UNIVBE.

Отдельные оптимизированные .EXE для i486 и Pentium.

Что касается цены на игру:

Зарегистрированные владельцы **Русской Рулетки** смогут купить **Дорожные Войны** со скидкой в 30% в офисе Буки или у ее дилеров. Для этого надо *только зарегистрироваться,* т. е. послать регистрационную карточку в Буку. Так что: Ленивый да услышит...







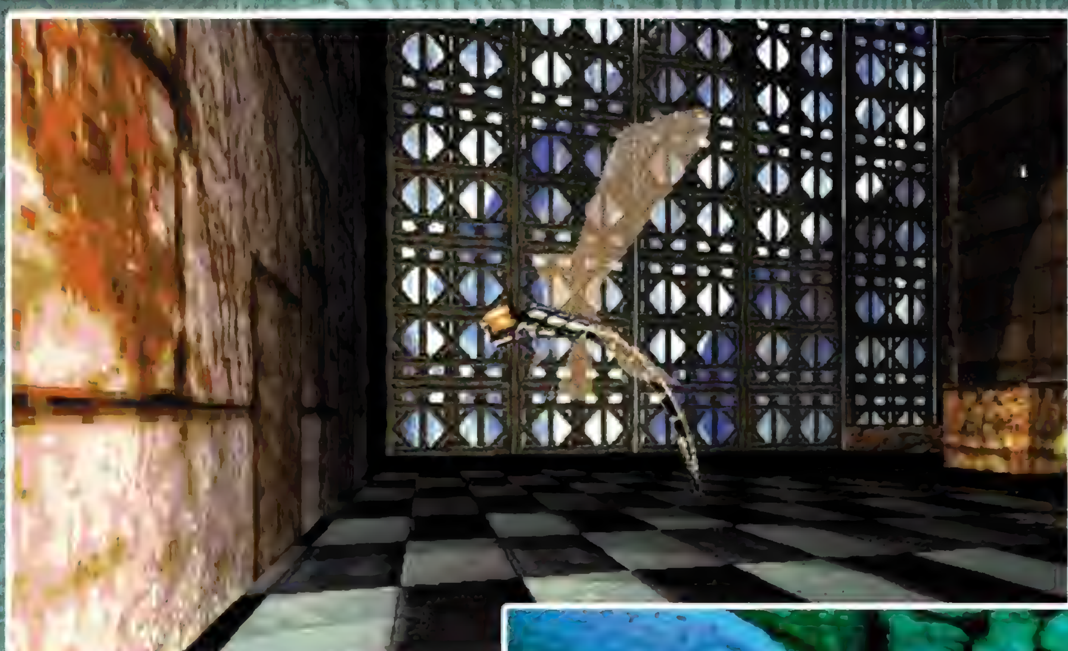


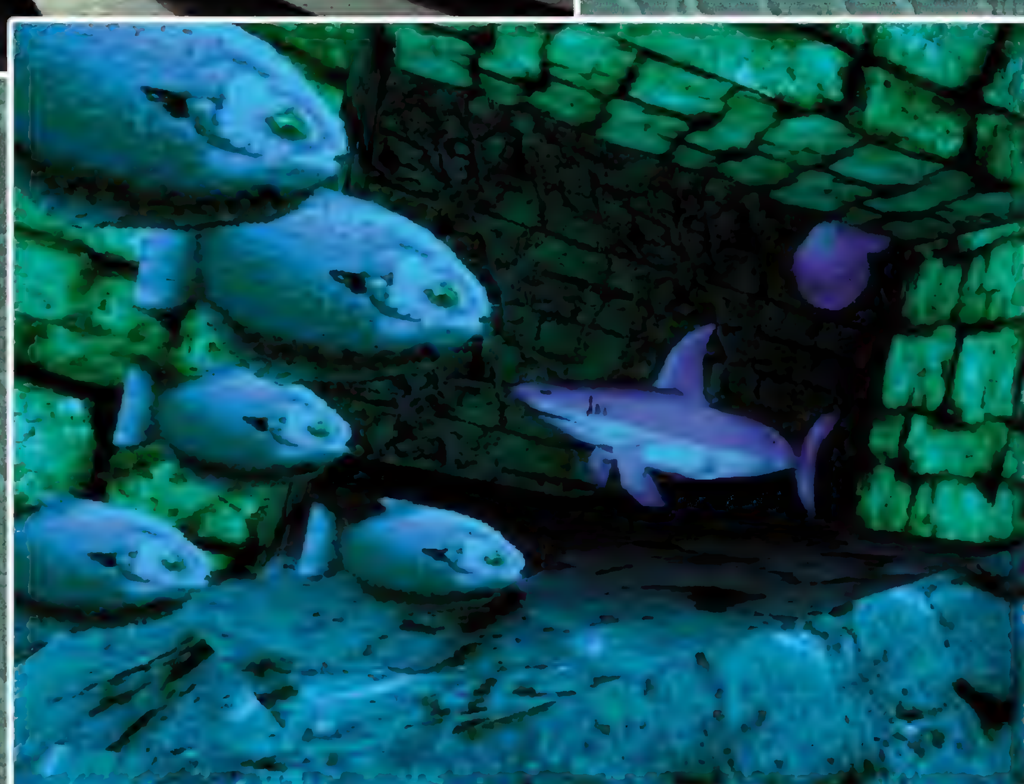
MONTEZUMA'S RETURN!

Тема:	**Приключения**
Издатель:	**Utopia Technologies**
Выход:	**Декабрь 1996 года**
Другие платформы:	**Sony PlayStation**

Игра предназначается для PC, а вскоре выйдет также и для Sony PlayStation. **Montezuma's Return!** — приключенческая игра, которая будет заключать в себе, помимо элементов обычного квеста, немало от жанра action. Другими словами, кроме как много ходить, разгадывать головоломки и разговаривать, Вам придется еще и много драться.

Главный герой **Montezuma's Return!** — некто по имени Макс Монтесума (Max Montezuma), известный путешественник, по слухам являющийся прямым потомком легендарного ацтекского вождя. Максу не слишком везет: он попадает в автокатастрофу и спасается, имея при себе лишь фляжку с водой и фонарик. Как легко понять, первая же задача, становящаяся перед ним — проблема собственного выживания. Данная проблема вполне актуальна, потому как крушение происходит над тропическим островом (что само по себе уже требует некоторых навыков Робинзона), и остров этот кишит всяческой нежитью, поднятой из ирреального довлеющим над островом заклятьем. Таким образом, проблема выживания с самого начала осложняется наличием неисчислимого количества лягушек величиной с овчарку, обезьян с клыками вепря и



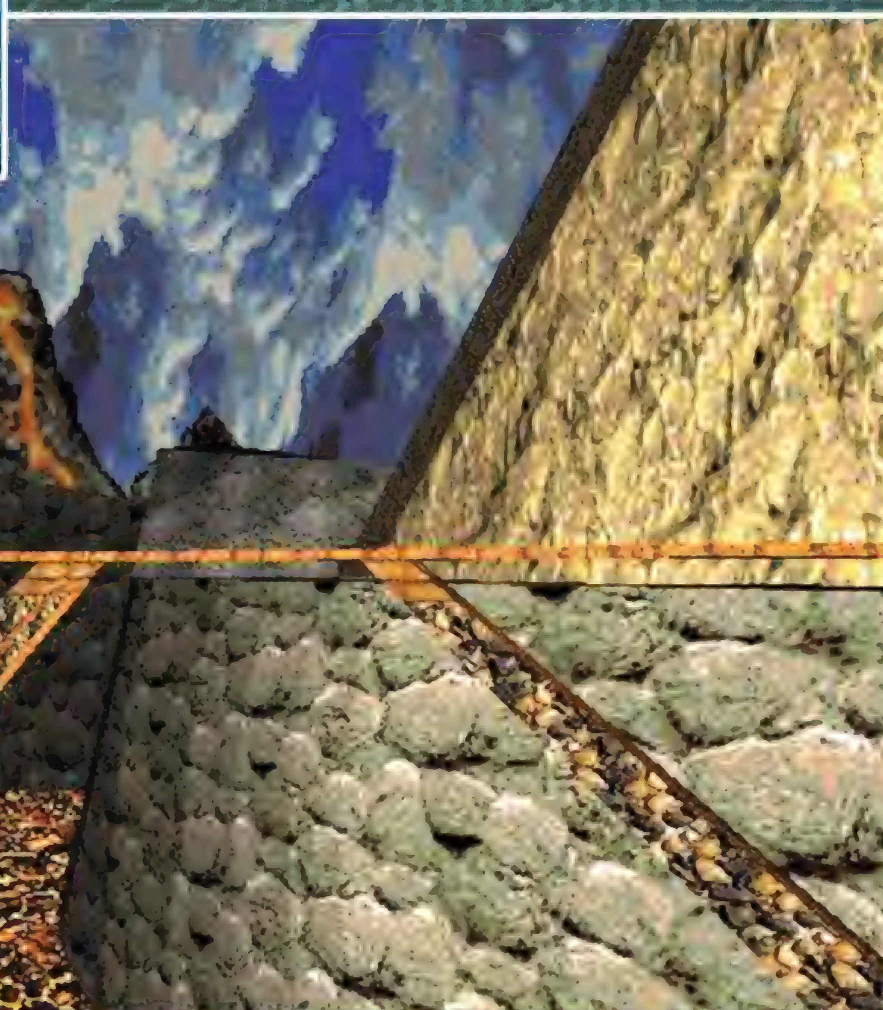


прочими представителями фауны, подвергшимися видоизменению вследствие заклятья.

Но мало того, что Макс из путешественника вынужденно переквалифицируется в командос с убийственным фонариком в руках (если я правильно понял, то поначалу он заменит Максу оружие). Ему также предстоит превратиться в исследователя, углубившись в изучение секретов сгинувшей цивилизации, которая невесть зачем процветала невесть сколько лет назад на затерявшемся среди водных просторов острове. Следуя сюжету, Макс оказывается перед необходимостью восстановить оскверненную могилу своего легендарного предка, а заодно прекратить действие древнего проклятия.

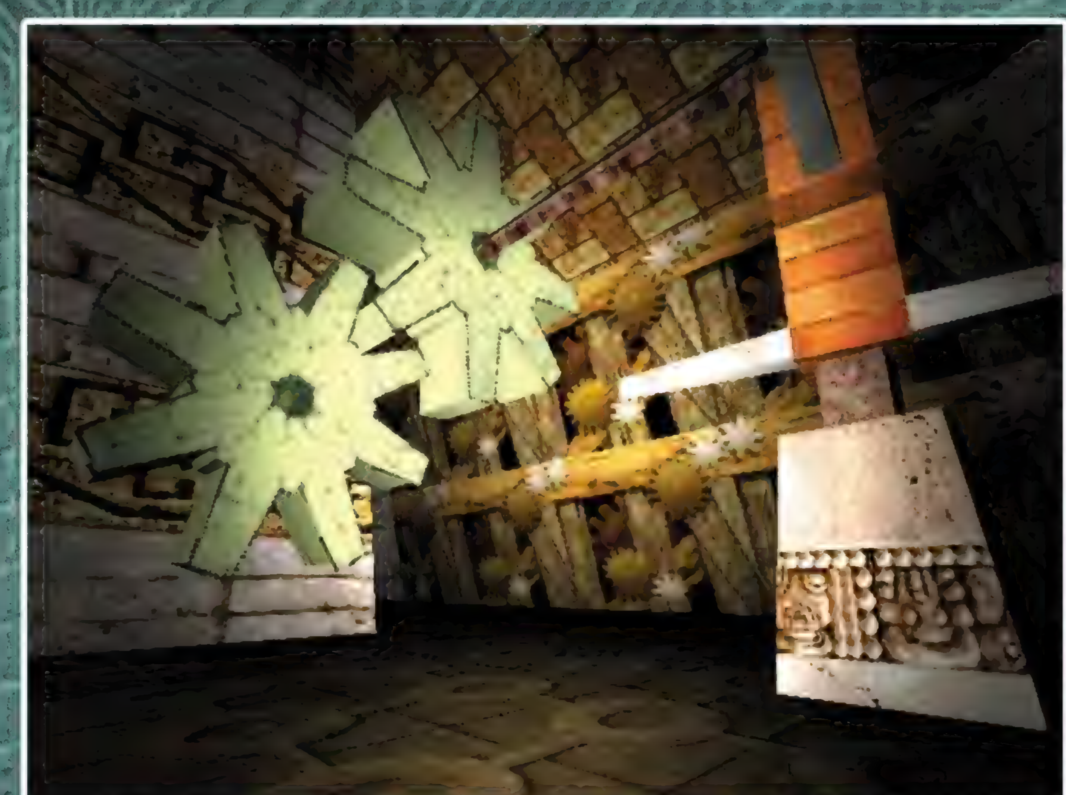
Прямо скажу, нелегкая задача оказывается перед нашим невезучим путешественником. Однако, отчаяться Максу не дадут дружелюбно настроенные персонажи, несколько экземпляров которых встретится ему во время выполнения свалившейся на него островоспасительной миссии. Максу в ходе разрешения проблем выживания предстоит проскользнуть на борт летающей тарелки, обнаружить связь между ацтеками и окутанной тайнами расой пришельцев, и вообще, сделать много всего необычного и захватывающего дух, чтобы вынудить нас с Вами заинтересоваться и потратить деньги на покупку игры **Montezuma's Return!**.

Впрочем, не стану лукавить, игра и вправду ожидается достойная того, чтобы засесть за нее на денек-другой. Подобно action-играм, в **Montezuma's Return!** будут так называемые 6 степеней свободы, реалистичная графика с высоким разрешением (65000 цветов), полностью трехмерные лабиринты



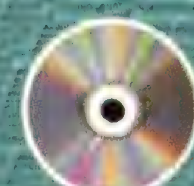
и монстры, выполненные, если я не ошибаюсь, по тому же принципу, что и в Quake, а также многое другое. Если любите статистику, то Вас заинтересует тот факт, что в **Montezuma's Return!** будет 500 видов местности и 150 анимированных персонажей (наверное, считают вместе с дрожащими от ветра листочками на деревьях — а то что-то многовато...). Разнообразие окружающей обстановки в **Montezuma's Return!** поднимается до вполне высокого уровня: предполагается, что будут также и подводные сценарии.

Что касается меня, то **Montezuma's Return!** интересен мне прежде всего тем, что может стать альтернативным вариантом для таких



игр, как Into The Shadows, Dark Earth, Die By The Sword и других, где жанр RPG совмещается с файтингами типа FX Fighter, Battle Arena Toshinden, Virtua Fighter и иже с ними. Сейчас пошла мода на совмещение жанров. В **Montezuma's Return!** делается попытка провести параллель между квестом и чистой воды action, причем все это с высоким графическим разрешением. Занятно поглядеть, что из этого получится.





Blood & Magic

Прямо какое-то засилье военных игрушек началось. То ждешь — не дождешься второго Warcraft'а, то тут тебе с десяток разнообразных real-time стратегий. Оно, конечно, неплохо, но существует маленький нюанс.

Вся планета разоружается, а разработчики штампуют одну кровавую игрушку за другой! Прямо как все в том же Warcraft'е — щелкнул в казарме на портрете воина, и пожалуйста, через минуту он готов; так и тут — месяц прошел, и кто-нибудь заявляет о создании новой real-time стратегии.



Что же, раз такое дело, предлагаю вступительные экзамены в военные академии по новой схеме проводить — прошел Dune II за денек-другой — поступил, не прошел — сиди и совершенствуйся. А при повышение в звании очень удобно использовать Command & Conquer: разгромил одним коммандос сотню солдат противника — майор, две сотни — полковник, и так далее, вплоть до генералиссимуса...

Но шутки — шутками, а речь в этой статье пойдет о... новой real-time стратегии, которую готовит к выпуску Interplay.

Тема:	**Стратегия в реальном времени (real-time strategy)**
Издатель:	**Interplay**
Срок выхода:	**Начало 1997 года**

У этой игрушки будет очень красивое и весьма поэтическое название — **Blood and Magic**, что переводится как «кровь и магия». Не знаю, как насчет крови, но вот магии, по всей вероятности, будет предостаточно. Судите сами, мир **Blood and Magic** представляет собой не что иное, как Forgotten Realms — любимая среда всех «толкинистов» и «фэнтезистов». Для тех, кто не знаком с этими понятиями, поясняю: Forgotten Realms это вымышленный мир, в котором живут разнообразные существа, от полуросликов до орков, от эльфов до гоблинов, от добрых белых магов до черных властителей хаоса. В Forgotten Realms противоборствуют силы добра и зла, причем, насколько благородны и туманны первые, настолькс же жестоки и беспощадны вторые.

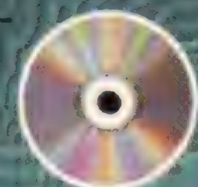


Но вернемся к **Blood and Magic**. Игра затрагивает тему одной из великих войн между Светлыми и Темными силами. Вы будете представлять любую сторону (по своему желанию) и именно от Вас зависит исход великой баталии.

Разработчики обещают 25 разнообразных миссий, 28(!) разнообразных существ, множество магических артефактов (это что-то новое для real-time стратегий) и мощный компьютерный интеллект.

Предположительно, боевые действия будут происходить не только по схеме «отстроился и разгромил»; нас ждут разнообразные задания, в которых будут присутствовать и захваты, и массовые убийства, и месть, и доблесть, и военная хитрость. Судя по всему, игра будет иметь достаточно пространства, чтобы смогли развернуть все свои таланты как опытный стратег, так и начинающий вояка; тем более, что разработчики обещают очень удобный интерфейс (а-ля Command & Conquer).

Вот почти и все о **Blood and Magic**. Добавлю только, что игра ожидается в начале следующего года.







Microsoft MONSTER TRUCK MADNESS

Тема: Гонки
Издатель: Microsoft
Выход: Конец 1996 года

Microsoft, похоже, всерьез намеревается обосноваться на игровом рынке. После успеха Close Combat, стратегии, сделанной с ясно видимым эталоном качества, Microsoft замышляют новый релиз: **Monster Truck Madness.**

Monster Truck Madness — гоночный автосимулятор, по внешнему виду отдаленно напоминающий недавно вышедший Grand Prix II, но с джипами в главной роли. Думается, Microsoft верно подметили, какого рода симулятор может сейчас заинтересовать публику. После бесчисленного множества вариаций с легковыми машинами, джипы действительно впечатляют. Неважно, что графика в **Monster Truck Madness** неважнецкая, и по сути своей это будет еще один автосимулятор, каких уже есть немало. Зато — джипы!

Не знаю, известны ли в России такие модели, как Bigfoot или Carolina Crusher. В США они пользуются значительным успехом, также как и ралли, в которых они принимают участие. Всего в **Monster Truck Madness** представлено 12 джипов, «монстров дорог»; трехмерные модели будут максимально приближены к оригиналам как по внешнему виду, так и по «повадкам». Игрок может прокатиться на любом из них. А может, прежде чем опробовать свежую резину на измятом песке трассы, забраться в гараж и немного потрудиться над двигателем, заменив пару-другую запчастей, поставить шины по погоде, и так далее. Во всяком случае, так нам обещают разработчики игры из Microsoft.



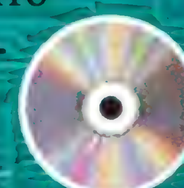




Несмотря на не слишком впечатляющую графику, надо признать, что в смысловом плане трассы оформлены богато. Есть надежда, что, проезжая по ним, будет интересно изредка выглядывать в окно. Плюс к тому, Microsoft утверждают, что звуковое оформление игры будет и вовсе реалистичным: шумы аккуратно списываются с работающего Bigfoot. Согласитесь, ну куда еще реалистичнее?!

Возвращаясь к вопросу о трассах, игрок может настраивать их по своему желанию. Например, выбирать, какое покрытие сделать: асфальт, траву, песок или воду...

И что особенно занимательно, можно будет срезать. Чем толкаться с остальными джипами на узкоколейке, почему бы не рвануть напрямик через грязь и колдобины? Представляется, что Microsoft постараются в своем новом автосимуляторе предусмотреть максимум свободы для игрока.



SPACE MARINE





Тема: Стратегия
Издатель: Holistic Design/SSI
Выход: Апрель 1997 года

Space Marine является идейным продолжателем недавно вышедшего Warhammer 40K, где действие разыгрывалось в перспективе от первого лица. **Space Marine** — стратегическая игра, в которой игрок становится во главе гигантских армий, подобных тем, которые были представлены в Warhammer Fantasy: Shadow of the Horned Rat. И, чтобы добить Вас окончательно, добавлю, что командовать придется людьми, а сражаться против орков. Да здравствует Warcraft, он не умер, он жив, орки еще не перевелись, и вот их снова втискивают в новую стратегическую игру! Сейчас идея эволюции многими отрицается, однако, в отношении орков она налицо: в **Space Marine** они разъезжают на танках и самоходках. Впрочем, психология, должно быть, осталась средневековая, потому как прозываются все эти смертоносные механические сооружения не иначе, как мантикоры, василиски, левиафаны, адские гончие и так далее в том же духе.



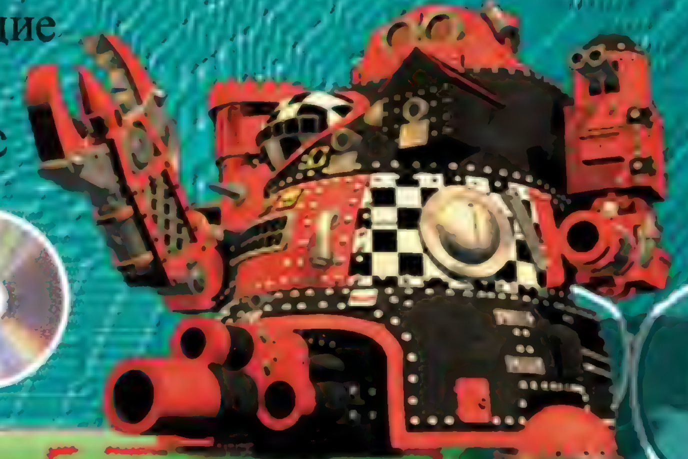


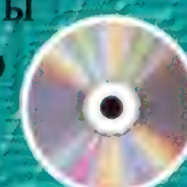


У **Space Marine** будет две формы. Первая форма такова: игрок командует людскими Имперскими Войсками, проходя полноценную военную кампанию. Что касается второй формы, то она рассчитана в первую очередь на сетевые сражения, но позволяет также и побороться против компьютерного интеллекта. И поиграть за орков, если людское племя поднадоело.

По мнению разработчиков из Holistic Design, люди играли в Warhammer прежде всего потому, что игра позволяла им одним взглядом охватить все поле битвы. Видимо, в **Space Marine** будет несколько степеней приближения, позволяющих наблюдать происходящие баталии как вблизи, так и с высоты птичьего полета.











ERADICATOR

Тема: 3D-стрелялка
Издатель: Accolade
Выход: Конец 1996 года

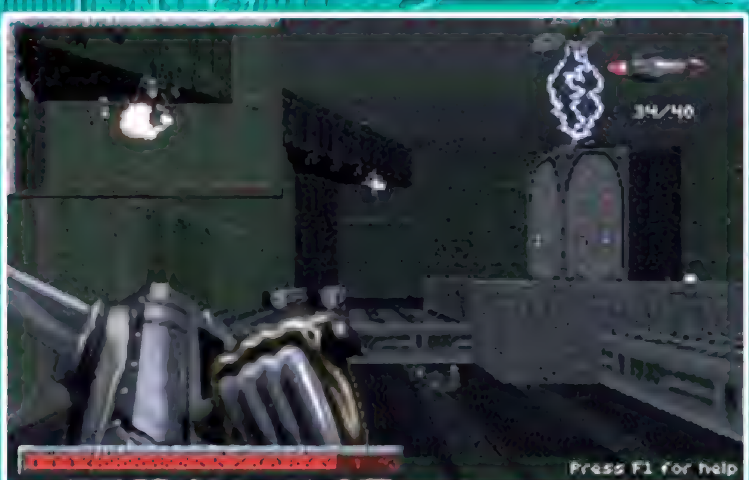
Н-да, как говорится, свершилось... Мало оказалось им таких шедевров жанра стратегии, как Deadlock и Star Control II/III. Не радует уже их более и выпуск автосимуляторов. Решили Accolade замахнуться на жанр action, и выпустить игрушку **Eradicator**. И не простую игрушку, а особенную, так, чтобы была action, но не DOOM, и аркада, да трехмерная. И тем она походит на DOOM, что все эти лабиринты с кучей дверей и монстрами за углами мы





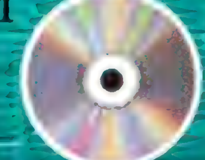
уж поди в полусотне action-игр лицезреть могли. А аркаде эта игрушка потому подобна, что монстры в ней плохонькие, нарисованы непонятно как, дерутся незнамо как, и соображение у них (AI, значит) — как в самой простой двумерной аркаде. Возможно, найдутся те, кто, посмотрев демо-версию **Eradicator**, скажут, что, напротив, сие творение гениально, и вообще должно быть поставлено в один ряд с Duke Nukem 3D и Quake. Так, может, и действительно? Ну пусть не по графике — убогая она, графика-то. Ну пусть хотя бы за то, что в игрушке этой не один герой, а целых три: мужчина, женщина и неведома зверушка, похожая на очеловечившегося ящера, и каждый из героев обладает немножко разными характеристиками — прямо как в Hexen, можно сказать, с той лишь разницей, что там отличия были в умении драться и владении магией, а здесь в умении быстро бегать и посильнее бить. И углов зрения целых два: один — глазами героя, а другой — со спины, как в трехмерной аркаде; и пусть глазами героя ничего не видно, потому как темно все в мире **Eradicator**, а со спины играть не больно-то и удобно — попробуйте-ка переключиться в Duke Nukem 3D на вид со спины и посмотрите, что от Вас останется после встречи с первым же монстром. А еще говорят, что в **Eradicator** будут нулевые гравитация и масса, но зато рикошет от стен будет прямо как настоящий. И от этого игрок почувствует себя так, как никогда раньше не чувствовал, играя в action-игры. А еще там будут разные головоломки, а еще, наверно, интеллект врагов, который я так и не обнаружил, со временем будет повышаться...







«Мы верим, что эта разработка поставит Accolade на позиции одного из лидеров на рынке action shooter», — говорит Джим Барнетт, президент Accolade. Что ж, успехов ему. И Accolade тоже — успехов.



СКОРО СКОРО

Heroes II of Might and Magic
THE SUCCESSION WARS

Тема: Пошаговая стратегия
Издатель: New World Computing
Выход: Декабрь 1996 года

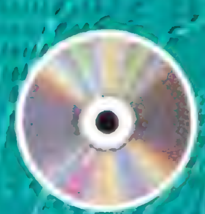
Помните, как начинаются многие сказки? В некотором царстве, в некотором государстве жил да был... Однако, почему в некотором? Нашу историю лучше начать так. В сказочных землях Енрофа в течении долгих 25 лет правил Лорд Железный Кулак, получивший эту свою кличку за твердость и решительность, благодаря которым он когда-то расправился с недругами. Но время быстротечно. Состарился лорд и умер. оставив двух сыновей, Арчибальда и Роланда. И снова началась война, так как ни один из братьев не хотел отдавать трон другому. Такая плачевная картина встречает каждого, кто приступает к игре **Heroes of Might and Magic II**.

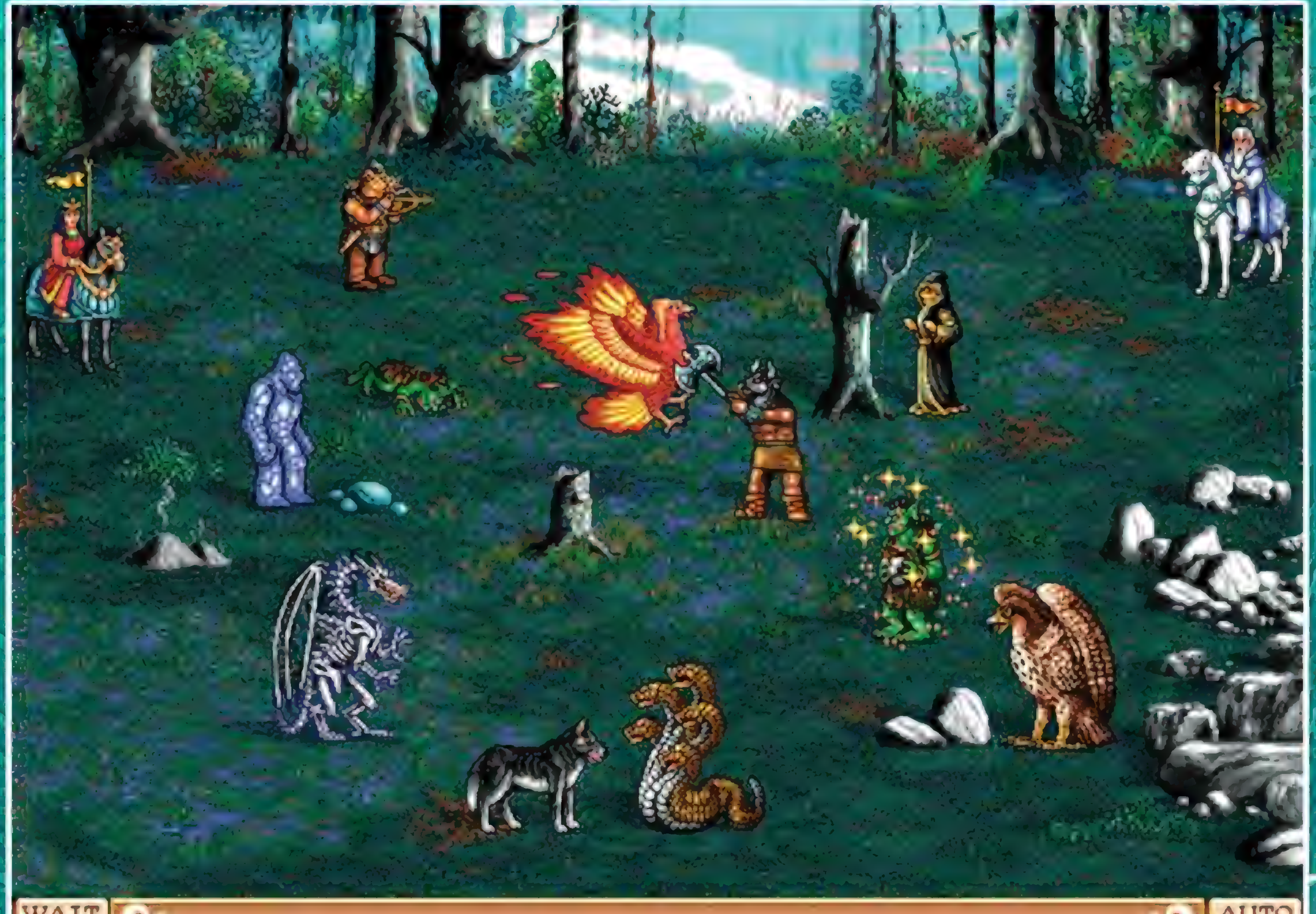


Вернутся ли мир и спокойствие на сказочные земли Енрофа или нет — сие известно. Зато, скажем мы Вам, игра претерпела массу изменений и усовершенствований со времен первой версии. Замечательные рисованные персонажи, поочередно перемещающиеся по карте, сменяются продолжительными мультипликационными сценками, которые все вместе создают непередаваемое ощущение, и оторваться от игры прямо-таки невозможно. Всего в **Heroes II** повстречаются более пятидесяти монстров. Некоторые из них крайне опасны, ибо не сидят на одном месте, а рыскают по округе в поисках жертв. Другие, наоборот, захотят присоединиться к Вам. Но, в любом случае, герои, руководимые Вами, — умелые воины и, кроме того, знакомы с шестидесятью заклинаниями, повышающими силу подчиняющихся им армий.



Основные отличия **Heroes II** от предыдущей версии становятся очевидными, когда знакомишься с начальными кадрами игры. Во-первых, она целиком трехмерна. Во-вторых, позволяет сражаться по сети, модему и через Internet. В-третьих, допускает совместные сражения людей против компьютера, который стал умнее и не совершает необъяснимых и глупых поступков. Итак, игра **Heroes of Might and Magic II** заслуживает достойного места в Вашей коллекции стратегических игр. И даже если Вы не особый любитель пошаговой стратегии, она придется Вам по вкусу благодаря оригинальному сюжету и прекрасной графике.





СКОРО СКОРО

SANDWARRIORS

Тема: 3D аркадная леталка
Издатель: Interplay
Выход: Конец 1996 года

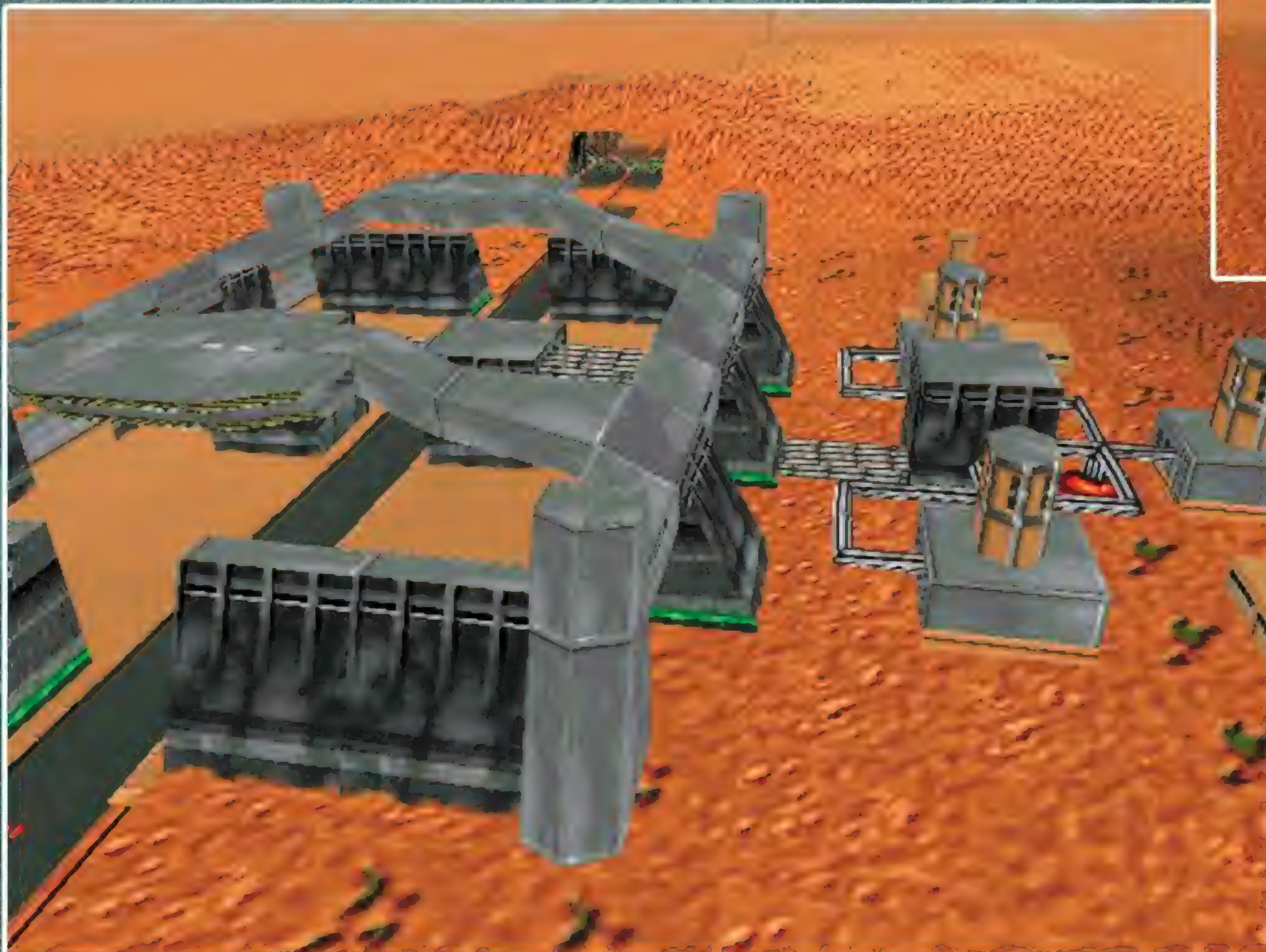
Готовящийся к скорому появлению аркадный авиасимулятор Sand Warriors содержит в себе долю приключенческих элементов, что делает его особенно интересным. Насколько я могу судить, эта игра будет либо полнейшим бредом, либо чем-то новаторским и непохожим ни на что существующее. Я склоняюсь к первой точке зрения. Вам же предоставляю возможность выбрать собственную позицию, прочтя эту статью.

Сюжет **Sand Warriors** замешан на галактической колонизации. Были два клана, люто друг с другом враждовавшие: Дом Осирис, возлюбивший свет, и Дом Сет, подружившийся с тьмой. Обитали оба клана на планете Тауи. И все бы ничего, но вот только планета эта по неким несущественным причинам медленно, но неуклонно умирала. И решили кланы, в целях собственного выживания, колонизировать другую, большую планету. А называлась та планета Землей.





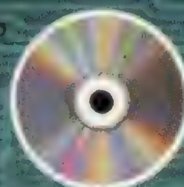
6225 год до начала христовой эры, если считать по земному исчислению, стал для колонизаторства критическим. Отец повелителя Горуса, возглавляющего дом Осириса, погиб по вине Дома Сет. И теперь великий Горус, созвав приближенных к его царственной особе священников и генералов, планирует месть. В том же зале собраны лучшие солдаты и пилоты державы, элитные войска, единственные обученные обращению с песчаными кораблями богов (они же — самолеты). Так начинается Война за Солнечный Трон... И так далее, и в том же духе.





Будучи имперским солдатом, чей ранг повышается по мере боевых заслуг, и управляя песчаным кораблем, игрок сражается на стороне Дома Осириса. 30 миссий происходят на не слишком впечатляющих по внешнему виду трехмерных пространствах. Помимо ведения военных действий, требуется узнавать «скрытые за пылью тысячелетий» древние технологии, выявлять шпионов, спасать заложников и тому подобное. Конечная цель — уничтожение Дома Сета и транспортировка с помощью возрожденной технологии DNA Дома Осириса на Землю.

Sand Warriors наверняка будет претендовать на славу таких хитов, как Jungle Strike, Desert Strike и т. п. Насколько успешно — покажет будущее.





Тема: Танковый симулятор
Издатель: Interactive Magic
Выход: Конец 1996 года

Семь долгих лет прошло с тех пор, как появился один из самых первых мощных танковых симуляторов, который назывался M1 Tank Platoon. Для тех давних времен, когда миром ПК безраздельно правили «двушки» (386 компьютер был, в общем-то, явлением крайне редким), этот симулятор был, безусловно, чем-то неординарным. Судите сами, мощная графика (по тем-то временам!), наличие звука, оригинальная тематика, хорошо продуманные кампании, удачное управление и высокий реализм...

Не удивительно, что игра пользовалась успехом. Но долго почивать на лаврах ей не удалось, слишком стремительно развивалась компьютерная индустрия, и подавляющее большинство более новых симуляторов по качеству исполнения заметно опережали M1 Tank Platoon.

Недавно разработчики решили восстановить справедливость и создать танковый симулятор, который бы отвечал всем сегодняшним требованиям по части графики, звука и, безусловно, качеству симуляции. Дабы не изобретать велосипед, Interactive Magic решила сделать продолжение игрушки, которое называется **iM1A2 Abrams**. Разработкой этого нового симулятора занимается Арнольд Хендрик (Arnold Hendrick), который в свое время работал и над M1TP.



Что же нового ждет нас в **iM1A2 Abrams**? Во-первых, как я уже говорил, полностью изменится графика, точнее графический engine: будет использоваться полигонная технология, что сразу на порядок поднимет планку качества игрушки. Во-вторых, будут кардинальные изменения по части интерфейса, приборных панелей и систем наведения. В игре Вы будете выступать в роли командира подразделения, состоящего из четырех танков или из танка и других родов техники (например, вертолетов, артиллерии и т.д.). Безусловно, появятся и новые типы вооружения, новые виды вооруженных сил противника (например, вертолеты). Предусматриваются миссии в «горячих точках», например в Иране, Боснии и Украине.

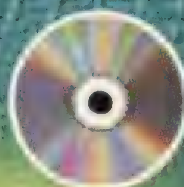


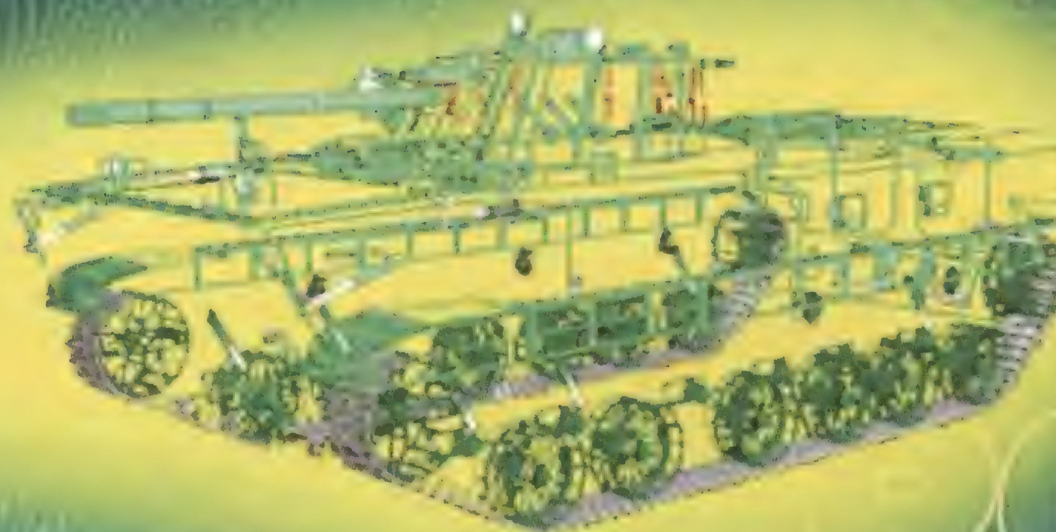




Обязательно будет присутствовать сетевая и модемная поддержка. В первом случае, число играющих может достигать восьми человек, причем предусматриваются режимы cooperative и head-to-head.

И, наконец, некоторая техническая информация — игра будет работать под Windows 95, используя DirectX. При этом будут поддерживаться два разрешения — 640x480 и 320x240. Звуковые эффекты будут шестнадцатибитными.





Dragon Dice

В суматохе, бросившись создавать военные игры реального времени и игры типа DOOM, разработчики как-то забыли о существ-



вовании прекрасного жанра ролевых игр. Впрочем, наверное, уклон в стратегию и игры действия благородно сказался и на RPG. Например, в ролевой игре Diablo от фирмы Blizzard отсутствует вид «своими глазами», а игра выполнена в изометрическом стиле, как и Warcraft.

И все-таки иногда полезно посмотреть классику. Такую уникальную возможность дает новая игра компании Interplay — **Dragon Dice.** Эта ролевая игра выполнена по всем правилам Advanced Dungeons & Dragons и, безусловно, придется по вкусу как начинающим, так и профессиональным игрокам, которые увлекаются жанром RPG не один год.

Как обычно, в начале игры Вы выбираете нескольких героев и задаете их характеристики: силу, подвижность, уровень защиты, уровень магии и пр. Причем, в **Dragon Dice** в зависимости от подбора героев игровой мир каждый раз создается заново. Затем вступаете в схватку с недругами. Небольшому отряду под Вашим управле-

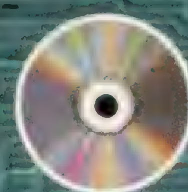


DRAGON DICE GAME

Тема:	**Ролевая игра**
Издатель:	**Interplay**
Выход:	**Конец 1996 года**
Другие платформы:	**Macintosh**

нием приходится разгуливать по сказочному миру, сражаться с силами зла, решать головоломки и использовать магию. В целом, игра **Dragon Dice** отличается прекрасной графикой, симпатичными ландшафтами, выполненными не хуже, чем в Myst, и огромным разнообразием характеров героев. В ней также предусмотрен многопользовательский режим, в котором можно сражаться по сети или модему.





СКОРО СКОРО

Fragile Allegiance

Что такое real-time strategy, никому пояснять не надо. Игрушки этого жанра довольно дефицитны, и поэтому каждая новая разработка заслуживает самого пристального внимания. Тем более что при нынешних возможностях компьютера многие стратегические игры просто поражают своей реалистичностью, обилием видео и удобством управления.

Тема этой обзорной статьи — **Fragile Allegiance** — новая стратегическая игра, разрабатываемая Gremlin Interactive. Давайте разберемся, что общее и чем отличается она от своих немногочисленных коллег по жанру.

Сюжет, надо сказать, довольно заурядный. Действия разворачиваются в далеком двадцать четвертом веке (конкретно в 2380 году). Перед человечеством стоит множество проблем: перенаселение, нехватка природных ресурсов, сильно загрязненная атмосфера... Что делать? Правильно, собирать скромные пожитки и отправляться куда-нибудь на новое местожительство. Технический уровень развития вполне позволял переправить всех землян на какую-нибудь планету; больше того, в глубинах космоса был найден подходящий сектор (К240)...

Вся загвоздка заключалась в том, что на этот сектор позарились аж шесть внеземных рас. Нельзя сказать, что настроены они дружелюбно — кровопролития не избежать.

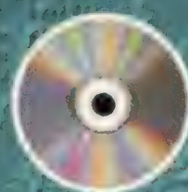
Земляне бросают вызов инопланетным цивилизациям, что и не удивительно — речь идет о жизни и смерти всего человечества! Свои услуги предлагают четыре мощнейших корпорации. У каждой существуют свои особенности, секретные технологии, оригинальные пути развития и т.д. Короче говоря, как Вы уже, наверное, догадались, Вам предстоит возглавить одну из корпораций, построить в секторе К240 поселение, защитить его и уничтожить силы противника.

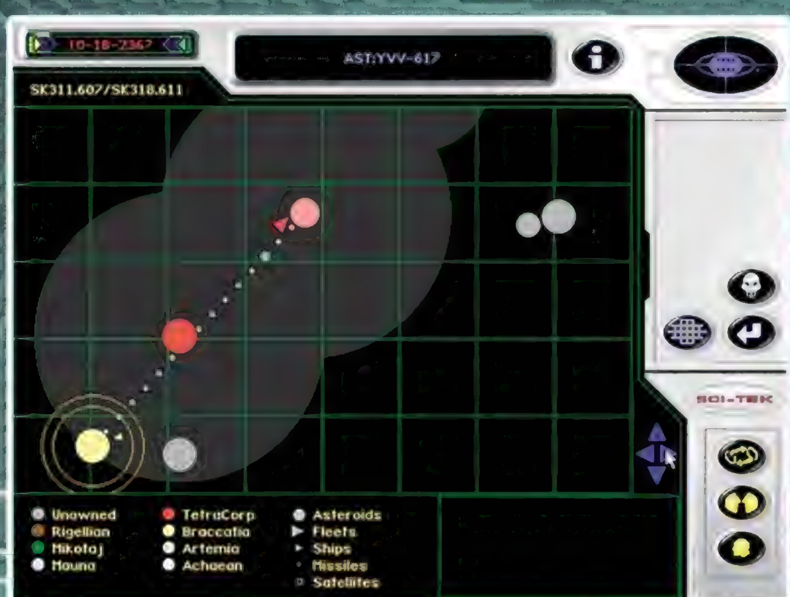
Вот и все с сюжетом. Что ожидает нас в игре? Много часов непрерывных боев, масса разнообразной техники, оцифрованные видео и звуковые эффекты. Разработчики обещают Вам коварных и умных противников, ну, а если они покажутся слишком глупыми и прямолинейными, то играйте по сети или по модему со своими товарищами.

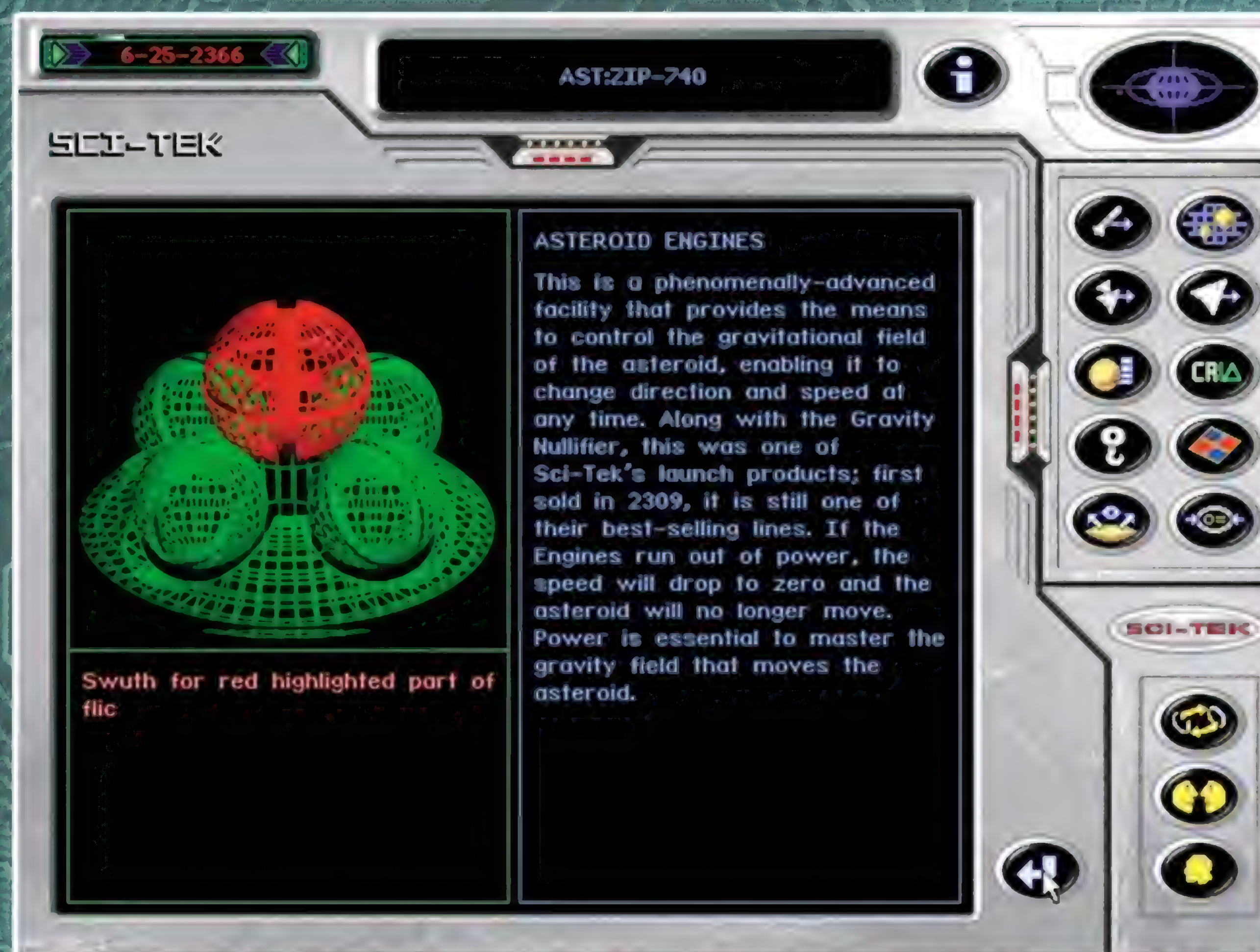
Естественно, в игре будет использоваться SVGA графика, все объекты, ландшафты, background'ы прекрасно прорисованы — взгляните на картинки.

Fragile Allegiance не заставит себя долго ждать и должен появиться на прилавках в конце этого года. Работать игрушка будет под управлением DOS и займет, по всей вероятности, несколько CD-дисков.

Тема:	**Стратегия в реальном времени**
Разработчик:	**Gremlin Interactive**
Выход:	**Конец 1996 года**







СКОРО СКОРО

СКОРО СКОРО

Смута

Тема: Стрелялка от 1-го лица
Издатель: НьюКом
Выход: Декабрь 1996 года

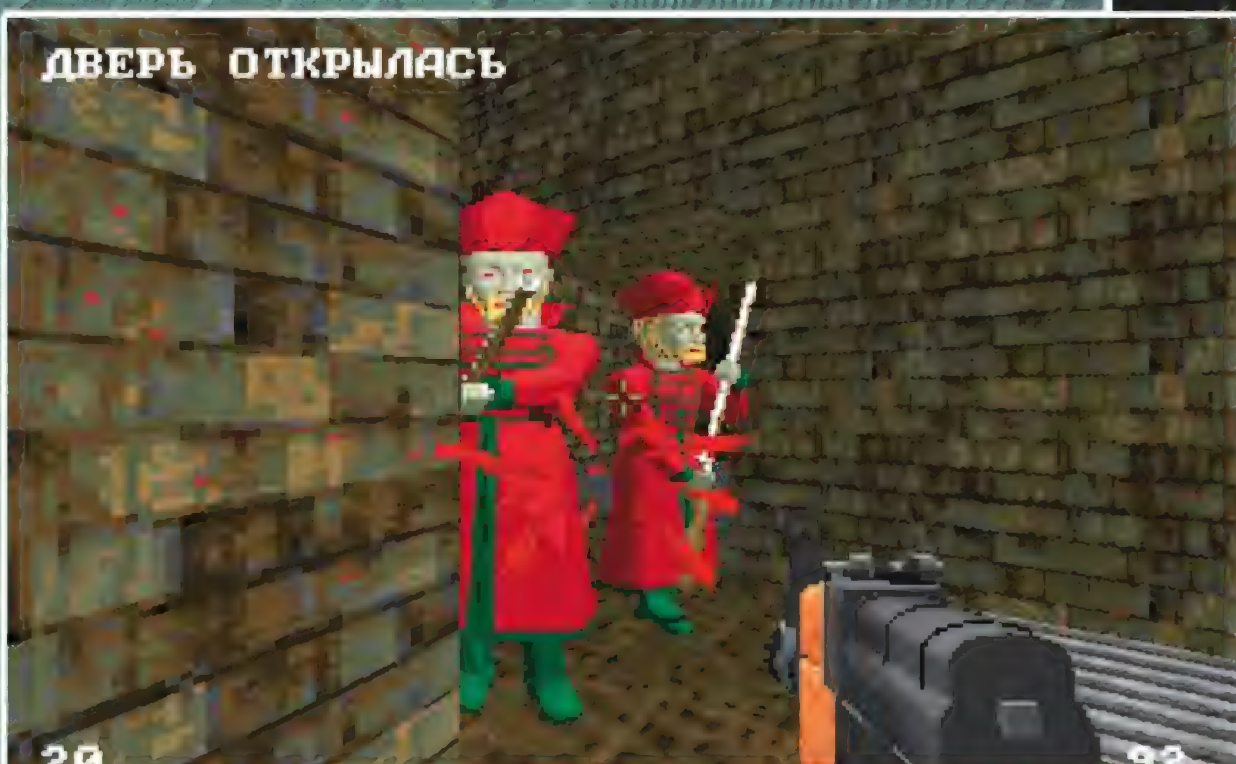
Фирму НЬЮКОМ можно назвать «патриархом» DOOM'а в России. Не так давно ею была выпущена игра «Подземелья Кремля», а к выходу журнала, скорее всего, появится новая игра - «Смута».

Чем она отличается от предыдущей разработки? Во-первых, это более отработанная вещь. Новые герои и оружие. Как, скажем, приятно побегать с АКМ наперевес. Причем вокруг все — добрые знакомые, все «нашенские»: стрельцы, которые, завидев противника с бесстрастной фразой «Зарублю» бросаются Вам навстречу, а мирно шатающийся череп постоянно хочет мяса.

В принципе, игра содержит все атрибуты современных DOOM'образных игр: SVGA, карта, возможность вращать оружием...





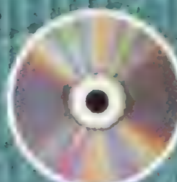


Единственное, что несколько расстраивает, так это отсутствие сетевой поддержки. Авторы считают, что это не обязательно. Хотя многие с этим могут не согласиться.

В игре очень грамотно реализован AI противника. Здесь Вы не встретите «тупого» врага, который будет палить до последнего вздоха, не сходя с места. Враг-то движется, причем старается уворачиваться от Вас, а еще лучше - позвать дружков и всыпать игроку по полной программе.

Противник различается не только по внешнему виду, но и по размеру. Так Вы можете встретить веселого мужичка с топорами и на обычных уровнях, и в катакомбах, где придется опускать оружие, чтобы в них попасть, и в качестве Боссов, которых не так-то просто убить...

Более подробно Вы сможете прочитать о «Смуте» в нашем следующем номере.





СКОРО СКОРО

G.A.G.

Тема: Приключения
Издатель: Auric Vision Ltd.
Разработчик: ZES't Corp.
Выход: Начало 1996 года

Секретный агент религиозной полиции, Гарри, вступает в опасную схватку с ортодоксальной сатанисткой Маркизой Марго. Невероятный сюжет с множеством приколов вовлечет Вас в сумасшедший мир с хорошо выполненной 3-D графикой. В этом мире мусорные корзины запросто пожирают ботинки, жареные куры вылетают из микроволновок со скоростью F-19, а бомжи-монстры, проживающие в канализации, легко умерщвляются броском утюга.

G.A.G. относится к очень редкой категории игр — это пародия на хиты жанра Adventure. Так что не удивляйтесь, обнаружив в унитазе Гарри затопленный кораблик. А любимый всеми нами MYST — он так серьезен...

Когда, наконец, Вы освоитесь в этой обстановочке и привыкнете к непростому характеру героя (дело в том, что Гарри по медицинским показаниям является девственником-эротоманом (!) и проводит все свободное время у подзорной трубы, подглядывая в окна за переодевающимися девушками), можете попробовать подобраться к замку Маркизы и начать благородную миссию — войну против сил зла, дабы в очередной раз спасти мир от сатанинских происков неких Черных Братьев.

Надо сказать, что в игре положительные персонажи отсутствуют напрочь. Чего стоит хотя бы Маркиз — муж красавицы Марго... Потомственный летчик, он участвовал во всех войнах, несколько раз был сбит, не всегда успевая воспользоваться парашютом... Ныне отважный герой носится на инвалидной коляске, собранной из частей старого F-16 и, будучи постоянно «выпимши», палит из зениток по всему, что движется над замком, включая собственную супругу, которая не прочь ночами покататься на метле.

Несмотря на то, что **G.A.G.** помещается всего на двух CD, он содержит кучу живого видео в потрясающего качества. Прибавьте к этому профессиональный кинозвук, оригинальную музыку и удобный интерфейс в стиле «найди и щелкни», а также то, что русскоязычная версия выйдет одновременно с остальными, и Вы поймете, что не так-то просто будет отпустить «мышку», чтобы отойти пообедать.



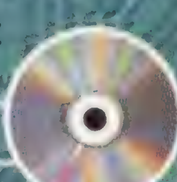




Помимо чисто квестовой технологии, **G.A.G.** содержит в себе несколько мини-игр. Хотите — осваивайте (правда, лишь в теории) сотни поз из Камасутры с помощью своеобразного подобия карманного тетриса; хотите — убивайте вилкой назойливых мух; а если Вы любитель острых ощущений — привяжите веревку из дамского белья к ногам и прыгайте с «Тарзана». Некоторые из этих игр появятся на Интернетовских серверах.

Добавим, что в 1997 году также выйдет вторая серия **G.A.G.**а (возможно с использованием стереографики!), в которой Вы сможете сыграть за отрицательного персонажа — Маркизу Марго.

Системные требования к **GAG**'у: Windows 95, P75, 4x CD-ROM, sound card.



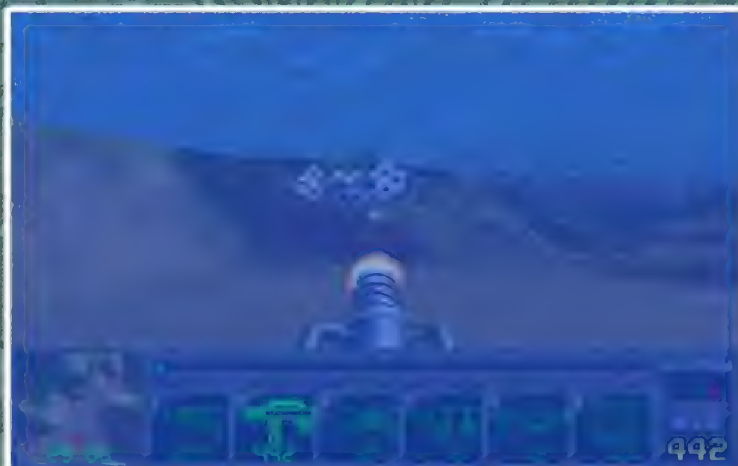
Z.A.R.

Зона искусственных ресурсов

Тема:	**Стрелялка от 1-го лица**
Издатель:	**Auric Vision Ltd.**
Разработчик:	**Maddox Games Ltd.**
Выход:	**1-ый квартал 1997 года**

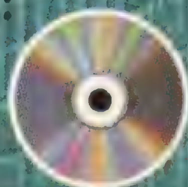
Z.A.R. является первым большим 3-х мерным проектом, созданным российскими разработчиками по принципу «убить всех». Сюжет для подобного рода игр не обязателен, но он присутствует и делает игру более привлекательной. **Z.A.R. (Zone of Artificial Resources)** — Зона Искусственных Ресурсов. Она используется землянами в качестве базы для освоения дальнего космоса — нечто вроде фабрики по производству космических ракет, роботов, искусственных спутников и прочего железа, управляемой компьютерной сетью. Как Вы наверное уже догадываетесь, где есть сеть, там обязательно должен произойти сбой компьютерной системы. Ошибка в программе управления сделала **Z.A.R.** фабрикой по производству смерти. Неугомонные земляне решили попытаться вернуть себе **Z.A.R.** и послали корабль с Инспектором на борту с ограниченным запасом вооружения (придется добывать трофейное) из-за дальности расстояния. Вам и предстоит примерить на себя одежду, а вернее скафандр Инспектора, и уничтожить узлы связи сети в каждой зоне. Игра сделана на основе «Voxel Space» технологии (вспомните популярный «Comanche» или новую игру «Shattered Steel»), но имеет более богатые возможности — боевые действия, которые ведет Инспектор с роботами, могут проходить как на суше так и под водой или в окружении кислотно-щелочного дисбаланса, а после применения оружия взрывного характера на поле боя остаются обожженные огнем воронки, что делает игру невероятно играбильной. Shareware версия игры содержит одну миссию и три уровня, шесть видов оружия и девять противников. Полная версия соответственно — три миссии (три планетные системы), 30 уровней, 11 видов оружия и невероятную разновидность противника. Игра проходит от первого лица и временами напоминает кадры из фильмов про битву на Курской дуге, особенно когда сражающаяся на стороне инспектора армия роботов (и такое встречается) начинает вести слишком активные боевые действия. Да, Вы поняли совершенно правильно, впервые в подобного рода играх применен принцип стенка на стенку, который может быть более характерен для стратегических игр, но вписался в концепцию очень органично. Пожалуй следует добавить, что Z.A.R. поддерживает высокое разрешение, сеть, а также планируется поддержка Интернета и MMX. К несомненным достоинствам игры следует отнести поддержку многочисленных стереочков, а также устройств виртуальной реальности. Так что если Вы являетесь счастливым обладателем VFX1, быстрее сотрите со своего шлема пыль — наконец на российском рынке появится русская игра достойная DOOMа и QUAKEа.







Системные требования к **Z.A.R.**: DOS/Windows 95, P100, 8 RAM, 2x CD-ROM. В режиме 320x200 возможно играть на 486DX66.





СКОРО СКОРО

Madspace

Тема:	**Приключения**
Издатель:	**Auric Vision Ltd.**
Разработчик:	**Maddox Games Ltd.**
Выход:	**1-ый квартал 1997 года**

Наконец-то анонсированная когда-то игра действительно увидит свет, но по сравнению с тем, что показывалось компанией в течении последнего года на многочисленных российских и зарубежных выставках, игра претерпела 100%-ные изменения.

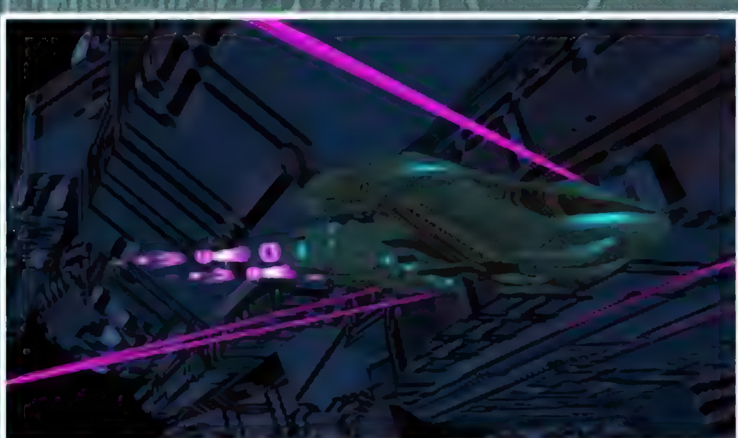


На орбите Луны был сооружен корабль, названный «Дедалус». То был первый корабль, обгонявший при движении свет. «Дедалус» отправился в путешествие к одной из ближайших от Солнца звезд. Известия, принесенные из этого похода, были в равной мере поразительными и удручающими. Вместе с отважными астронавтами прибыли послы неведомого и могущественного народа Керкопов, которые принесли рассказы о жестокой войне, бушующей среди звезд, и что обитатели Солнечной системы фактически превратились, сами того не зная, в сатрапию отвратительных Кракинов. Неизвестно откуда возникли орды этих существ среди звезд пылающего центра Галактики и двинулись оттуда к цветущим мирам периферии, оставляя за собою оскверненные планеты, где даже пространство и время были разорваны и искалечены ужасным оружием пришельцев. ...Кракины отправили на Землю машину огромной мощи — специальный космический разрушитель...





Игра состоит из двух частей. В первой части, где используется технология сравнимая с такими играми, как Cyberia, Вам предстоит подлететь и приземлится на космический корабль захватчиков, одновременно стреляя по неприятельским охранным спутникам, занявшим оборону вокруг корабля противника. Во второй части, которая и является основной в игре (технология Real Time Rendering), после приземления Вам придется пробраться к главному реактору и центру управления кораблем сквозь многоэшелонный заслон палящих в Вас из неземного оружия, стреляя из 11 (применяя до 3 типов одновременно) видов оружия почти по всему, что ползает, ходит или летает (Вы также сможете ходить или летать), решая по пути лабиринтные головоломки с выключателями, лифтами, энергетической системой корабля, встретитесь с реальной многоэтажностью, динамически рассчитываемым светом и не-Евклидовым пространством в не менее, чем 20 уровнях — функциональных секторах огромного космического корабля ... Но и это не все! По желанию Вы будете в состоянии управлять сменой оружия, просмотром карты, изменением поля зрения и сканером перемещений неприятеля своим собственным голосом в случае применения стандартных Creative Sound Blaster 16, AWE32 или GUS (всего более двадцати голосовых команд). Наилучший результат распознавания голоса получается при использовании стерео наушников со встроенным микрофоном. Впервые в мире применена технология стерео видения, как для заранее просчитанных сцен-фликов(!), так и для Real Time Rendering почти для всех систем виртуальной реальности (очки и шлемы). Добавьте к этому трехмерный 16-битный звук с музыкальным сопровождением от профи, записанным как обычные аудио трэки, возможность игры по сети (планируется также поддержка Internet и MMX) и Вы получите... очень приблизительное представление об игре.





Системные требования к **Madspace**: DOS/Windows 95, P100, 8 RAM, 2x CD-ROM. Возможно играть на 486DX100.

Секреты

Mechwarrior 2: Mercenaries

Во время ввода кодов нажмите и держите **Control-Alt-Shift:**

superfunkicalifragisexy — неуязвимость

iseenfireandiseenrain — неограниченное вооружение

itsdabooomb — при нацеливании на противника он самоуничтожается (не работает на предметах, которые не окружены красной рамкой)

crazysexycool — неограниченное количество **jumpjets**

inmybeautifulballoon — добавляет **jumpjets**

likethecomstarbaby — автоматически завершает миссию

ontimeeverytime — делает доступным клавишу сжатия времени

antijolt — делает доступным растягивание времени

bubbleboy — скачущие сферы

beholdmyglory — включение режима **Imfree-eye**

undflashyflashy — делает доступным AutoGrouping (все оружие выстреливает с первого нажатия)

walkthisway — делает доступным **Leading Recticle**

wediditagain — тоже самое, что и **dorcs** в **MW2**

DESCENT2

Для конечной версии:

ALMIGHTY — неуязвимость

LPNLIZARD — самонаводящееся оружие

FREESPACE — переход на следующий уровень

ALIFALAFEL — всякие предметы

SPANIARD — уничтожает всех роботов на уровне. Если использовать два раза, то уничтожит и Вашего помощника.

GOWINGNUT — помощник сможет атаковать противника

BITTERSWEET — психоделические стены

EATANGELOS — теряете все, кроме 1% энергии и защиты

Rebel Assault 2

	Beginner	Novice	Standard	Expert
Уровень 2 Clearance:	Jabba	Ewoks	Bantha	Carrack
Уровень 3 Clearance:	Endor	Chewie	Katana	
Уровень 4 Clearance:	Lachton	Dankin	Dengar	
Уровень 5 Clearance:	Borsk	Noghri	Pellaeon	
Уровень 6 Clearance:	Kroyties	Chamma	Ithull	
Уровень 7 Clearance:	Auril	Bogga	Stenness	
Уровень 8 Clearance:	Kampl	Incom	Myrkr	
Уровень 9 Clearance:	Ferrier	Kothlis	Churba	
Уровень 10 Clearance:	Galia	Krath	Artoo	
Уровень 11 Clearance:	Denarii	Siosk	Satal	
Уровень 12 Clearance:	Sadow	Adegan	Lobue	
Уровень 13 Clearance:	Onderon	Amanda	Denaba	
Уровень 14 Clearance:	Aleema	Ambria	Sturm	
Уровень 15 Clearance:	Cathar	Sylvar	Crado	
Финальный уровень:	Dominus	Miraluka	Carrack	

Blake Stone

Вместо того, чтобы ввести просто **BSTONE,** напечатайте **BSTONE POWERBALL.**

Затем, когда экран **JAM** будет почти заполнен (когда линия **Jam Production** под логотипом будет заполнена), нажмите оба шифта. Вы должны услышать звук.

Теперь начните игру. Вы увидите надпись, открывающую доступ к меню отладки: **DEBUG MODE ENABLED.**

Теперь нажмите **Backspace,** чтобы сделать доступным режим кодов.

Нажмите одновременно **Backspace** и одну из нижеприведенных клавиш, чтобы активировать код:

A — автокарта

B — цвета границы

C — статистика, двери

D — невидимость

E — победа

F — положение игры

G — режим **God**

I — предметы (даст следующее оружие, 50 вооружения и 100% здоровья

O — показывает двигающиеся стены

Q — быстрый выход в DOS

S — замедленное движение (введите этот код, а потом выстрелите во врага. Теперь он будет умирать в замедленном режиме)

U — открывает все этажи!

W — переход на другой этаж (при попытке перейти на этаж выше, чем 10, ничего не произойдет)

Home или **PgUp** — изменяет текстуру потолков

End или **PgDn change** — изменяет текстуру этажей (Вы можете выбрать любую текстуру для стен, потолков, полов)

Johnny Bazookatone

Уровень 1 (Тюрьма): **ZARTACLA**

Уровень 2 (Гостиница): **RINGMYBEL**

Уровень 3 (Кухня): **SCRAMBLED**

Уровень 4 (Больница): **ANASTHETIC**

Уровень 5 (Пентхауз): **ETAGSLLEH**

Heretic

Введите следующие коды во время игры:

Ravskel — все ключи

Ravmap — этот код необходимо вводить при включенной карте. Показывает полную карту

Ponce — полное здоровье

Shazam — включение режима **Power-up**

Gimme x #

a — кольцо непобедимости

b — маска невидимости

c — кварцевая фляжка

e — сила

f — факел

g — часовая бомба

i — крылья гнева

Worms

Коды ландшафтов:

ELAPSE — лесной уровень с огромным количеством деревьев

JOJO — небольшой бардак

OBTUSE — что-то типа пустыни

SNEAK — деревянный мост

939744022 — лагерь

VERNON — мусорка

274394 — странный лесной пейзаж

551959487 — неплохой уровень, попробуйте

IMPOSSIBLE — снежный уровень

ROCKET — очень длинный мост

9514567869 — длинный и узкий инопланетный пейзаж

79674500 — небольшой островок

2759416 — адский остров с огромной дырой посередине

656227 — пустыня с тонкими полосками земли

549159 — арктический уровень с двумя холодными островами

753424 — добротный арктический уровень с мостом

24843916 — горки, горки и еще раз горки

RUGDEFARET — подземелье

24933916 — обрыв

7716 — длинный берег

JOANIE — инопланетный пейзаж

278019307 — приятный пейзаж с длинным мостом

OCCULT — интересный пустынный уровень

JOANN — джунгли с островом посередине и скалами справа

PIP — интересный уровень с островом

MR PIPS — в аду

JUNK — уровень с хламом

TED — классный лесной уровень

TEDDY — остров

TEDDY BEAR — еще один пустынный уровень

3036849 — уровень во вьетнамском стиле

26465 — неплохой уровень

FLOPPEN — маленький остров

SMILEY — костяной мост

FESTLIG — гигантский мост

TISSOGDRIT — пустой чужеродный мир

SNOTT — классный лесной уровень с большими деревьями и канавами

046871 — огромный мост над океаном

861750312 — огромный лесной уровень

BUM CHEESE — уровень ада с четырьмя дьяволами

BAD PEOPLE — большой мост

FISH CAKES — еще один чужеродный ландшафт с двумя стеклянными шарами

WILTON — снежный уровень со снеговиком и снежками

DOS SUCKS — лесной уровень

LOSE — если Вы любитель быстрой игры, то попробуйте этот уровень

TUNNELS — ветряный лесной уровень

24833916 — абсолютно пустая пустыня. Там совершенно негде спрятаться

416241 — джунгли

5154527 — сладкий мост

7007230 — неплохой уровень с холмами

29726 — низкий мост

326576 — попробуйте этот уровень, Вам понравится

99426730 — скалы ада, покрытые умирающими червячками

STRIFE

Эти коды для **SHAREWARE** версии игры

STUFF — неуязвимость, все оружие и ключи

IBGOD — неуязвимость

GUNS — все оружие

LISTIT — все аксессуары

OPEN — все ключи

STIC — секретные сапоги

MONEY — деньги и сила

KILLEM — убивает всех врагов на уровне

SPIRIT — отключение режима Clipping

GOTO## — телепортирует в определенное место на карте

IDDT — полная карта

AIBRAIN — установка AI

IDMYPOS — показывает координаты

IDMUS## — изменяет мелодию 1 - 10

А это коды для финальной версии:

lego — даст кусок Sigil

gripper — отключает скольжение

spin## — изменяет мелодию **##**

Остальные коды к этой игре Вы найдете в номере нашего журнала за август.

Afterlife

Введите следующие коды во время игры:

$@! — даст Вам 10 миллионов монет. Этот код можно вводить только пять раз, а то появится **Death Star** и атакует Вас.

SAMNMAX — введите этот код три раза (причем все буквы должны быть заглавными), получить доступ к одной плохой вещи.

Zone Raiders

Чтобы использовать эти коды, во время игры нажмите **F11**, а затем введите:

ISITWENTY — показывает всю карту

ISILETSBAIL — закончить данный уровень

ISIWHEELS — откроет доступ к X-Car! (Вы должны выполнить миссию, чтобы получить X-Car.)

ISIFATPACKED — дает все оружие, боезапас и powerups'ы

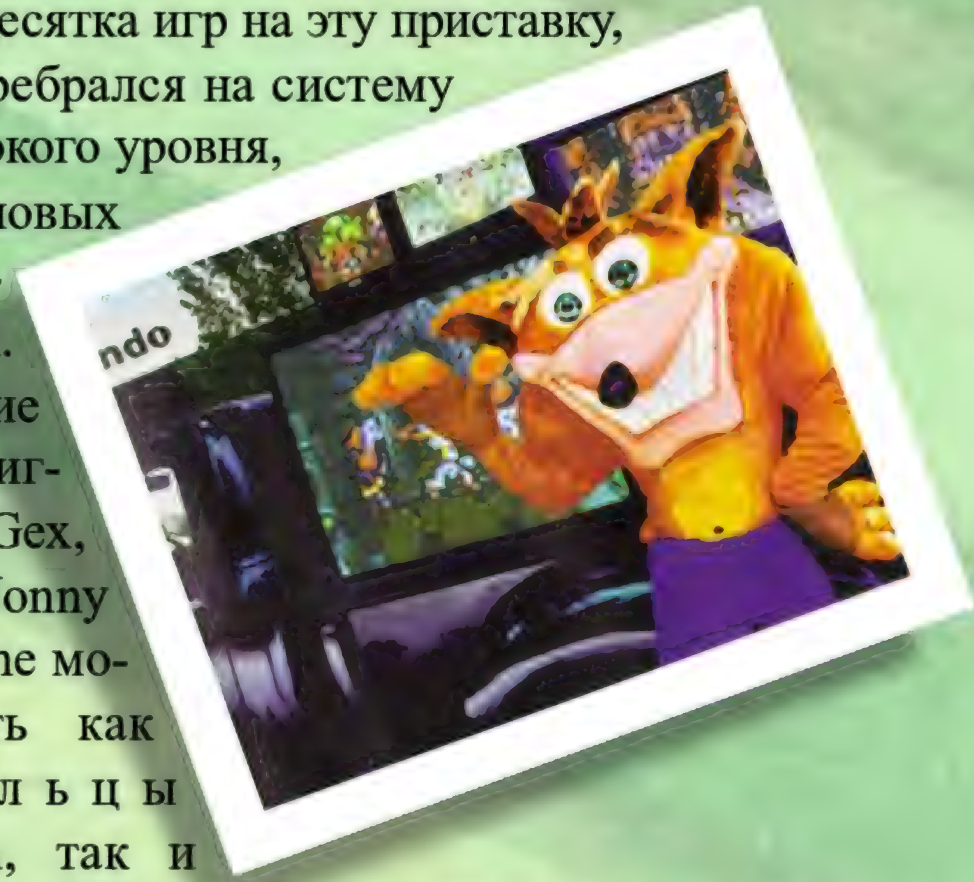
ISIQ — режим GOD

ISISLEEP — умерщвляет врагов



ВИДЕО ИГРЫ

Удивительно, но факт, что даже при наличии огромного числа великолепных игр на PlayStation многие владельцы этой приставки сетуют на отсутствие оригинальной детской игры с мультперсонажем (так называемый тип платформенных игр), который бы олицетворял саму приставку и её возможности. Все киты игрового бизнеса давно уже определили своего героя: вспомним Марио на старенькой 8-битной Nintendo, его успех на Super Nintendo, и, сответственно, обреченная на популярность Nintendo 64 с великолепной объемной игрой с этим знаменитым персонажем. Владельцы MegaDrive сразу вспомнят своего Соника, который был героем около десятка игр на эту приставку, и тоже перебрался на систему более высокого уровня, но уже в новых трехмерных играх. Во многие детские игры, типа Gex, Rayman, Jonny Bazookatone могут играть как владельцы PlayStation, так и Saturn. Но теперь только на PlayStation есть Crash Bandicoot — смелый и отважный герой, прообраз которого взят из американских мультфильмов. Создала игру фирма Naughty Dog, которая в начале не планировала выпуск





этой игры специально для приставки фирмы Sony. Но Sony, увидев результат долгой и кропотливой работы (игра создавалась с отменной проработкой с использованием специальных программ), решила выкупить права на эту игру, обеспечив её выход только на PlayStation, и одновременно финансировала дополнительную работу над игрой, которая подразумевала доработку программы под возможности приставки.

Можно долго думать и гадать, кто же такой Крэш Бандикут. Гекс — это ящерица, Соник — ежик, а кто же такой Крэш? Ответ кроется в его «фамилии»: Крэш — это бандикут, зверь, немного напоминающий крупную крысу (но не



Андрей ЛОБАНОВ





Тема:	**Платформенная бродилка**
Издатель:	**Sony**
Разработчик:	**Naughty Dog**
Кол-во игроков:	**1**
Цена:	**$50**

пугайтесь: Крэш — очень милый, хотя есть что-то в оскале его зубов). Обитают бандикуты в Австралии, Тасмании и Новой Гвинее. Именно оттуда он и перебрался в эту игру. Но, если подумать, то, скорее всего, он удачно подвернулся



при создании оригинальной 3D игры на PlayStation.

Теперь о самом **Crash Bandicoot.** Особых новшеств, таких как нахождение пультов управления в Gex, введено не было. Но нельзя сказать, что это простая игра! Она намного сложнее, чем тот же Gex, где можно спокойно пропрыгать большинство уровней. И трудней даже, чем Rayman, прохождение которого требует наличия карты и смекалки. Я гарантирую, что некоторые уровни Вам придётся прохо-



дить много раз, пытаясь собрать все ящики на уровне и получить за это необходимый в будущем драгоценный камень. К тому же, нужно нахо-



дить ключи и другие полезные предметы, которые далеко не всегда лежат на видном месте.

Разработчики этой игры собрали все самое лучшее из многих платформенных игр на других системах, но мне ни в коем случае не хочется обидеть их творение. Прохождение уровней чем-то напоминает Donkey Kong на SNES , где уровни проходятся по цепочке, и спокойно можно вернуться в предыдущие уровни, если Вы не прошли их полностью. А само прохождение уровня в какой-то степени я бы сравнил с Panzer Dragoon на SATURN: характер имеет полную свободу передвижений без изменения курса. Ну а какая игра будет интересна без сюжетной линии?



Главный враг Крэша, злой доктор Кортекс, создал путем многих экспериментов огромную армию из своих помощников. Но самое важное — он похитил любовь Крэша — красавицу Тоню. Именно Вы и должны помочь герою одолеть всех врагов и отомстить злобному доктору. Для этого надо преодолеть более 30-ти уровней, причем каждый из них должен быть изучен стопроцентно. Также в игре есть призовые уровни, которые надо заработать.



С управлением в игре легко справится и ребенок, ведь у Крэша всего два типа атаки — прыжок на голову врага и быстрое вращение. От Вас требуется лишь терпение и чутье на секреты,



которое должно помочь на многих уровнях. Большое количество ящиков обещает Вам много сюрпризов, как хороших, так и плохих. Единственное, что невозможно в этой игре — это пройти ее за несколько дней!

Огромное количество опасностей, подстерегающих Крэша, пропасти и враги, а самое главное — великолепная 3D графика, делают эту игру одной из самых сложных и в то же время увлекательных игр на PlayStation.




Появление культового мульт-персонажа для Sony PlayStation


Ничего действительно нового


Сложная, но увлекательная игра



ПОДАРКИ
КАПРИЗЫ
РАСХОДЫ
ЦВЕТЫ






NINTENDO 64


SEGA SATURN


SONY
PlayStation



FINAL DOOM



Вадим КОИДЗЕ

Тема:	3D action
Платформа:	Sony PlayStation
Разработчик:	ID Software
Издатель:	Williams Entertainment inc.
Количество игроков:	1-2

Doom... Похоже, это слово уже становится крылатым выражением. Какие только сферы оно не затронуло. Практически всем понравилось много doomать, заветными четырьмя буквами была названа хоккейная тройка нападения команды НХЛ, главный персонаж лег в основу пока ещё не вышедшего фильма, ну и так далее — примеров привести можно очень и очень много. В общем, если Elite — это игра восьмидесятых, то **Doom**, без всякого сомнения, — игра девяностых (ну хотя бы первой половины, до выхода долгожданного Quake).



Наверное, **Doom** — это первая игра, которая удостоилась многократного выхода на Sony, при этом её не затронули никакие глобальные изменения, кроме новых уровней (напоминает всякие там версии 1.2, 1.666 на IBM PC). Но начнем мы все же по порядку.

Final **Doom** объединяет все предыдущие части. На свет продукт появился при участии до недавних пор вечной ID Software и компании Williams.



Интерфейс игрушки изменений не претерпел, и Вы по-прежнему сможете созерцать на панели в нижней части экрана кровавый оскл Вашего героя, процент здоровья и количество патронов, которые вот-вот вонзятся в отвратительные тела адских выродков.

Вам на выбор предоставляется четыре уровня сложности. Они идентичны IBM-овским, за исключением Nightmare, который вообще отсутствует. Для новичков я бы посоветовал ни за что не играть на Hurt me plenty, потому что, даже если Вы профессионал **Doom** на PC, Вам никогда не удастся пройти игру без определенных навыков в управлении (ну а об этом отдельный разговор).



Всего в **Final Doom** три эпизода: Master levels, TNT и Plutinia. Пройти игру мне не удалось, и судить, какой из них сложнее, я не могу, поэтому вывод за Вами.

А теперь несколько слов об управлении в игре. Скрывать своего неудовлетворения я не буду и надеюсь, что настоящие думеры меня поймут. На мой непрофессиональны взгляд, управление — это единственный минус в игре. Те, кто хоть когда-нибудь играл на PC, несомненно, знают, что такое «скольжение». Так вот, на Sony, играя на том же Hurt me plenty, становится очень сложно бегать, «стрейфиться» и быстро разворачиваться на 360 градусов одновременно.

Графика, не отличается ни от прежних Doom-ов на Sony, ни от IBM-овских.

А вот в звуковом сопровождении есть свои плюсы. Если на PC нужна была супер звуковая карта, чтоб хоть что-нибудь услышать, то на Sony, наверное, и на «Рубине» звуки будут очень хороши.



Следует отметить и сетевые возможности игры. Вам на выбор «cooperative mode» и «deathmatch».

В целом, если Вы фанат Doom-а, я бы посоветовал обзавестись этим продуктом. Но по идее, раз это «**Final Doom**», то ожидать продолжения не приходится. Последний (Final), он и есть последний. Теперь, скорее, очередь за Quake на Sony PS.





 **Новые эпизоды, хороший звук**

 **Неудобное управление**

 **Достойное завершение серии**



Андрей ЛОБАНОВ

ROBO PIT



Тема:	**Драки роботов**
Издатель:	**THQ**
Разработчик:	**Altron**
Количество игроков:	**1-2**
Другие платформы:	**Sega Saturn**
Цена:	**$50**

Недавно молодая японская фирма Altron предоставила вниманию обладателей PlayStation свое первое детище — игру **Robo Pit** (или, говоря проще, Ринг Роботов). При упоминании роботов сразу вспоминаются их сражения в Cyborg Justice на стареньком Mega Drive. Используя 3D engine из Jumping Flash, любезно предоставленный фирмой THQ, разработчики Altron решили выпустить оригинальную детскую боевую игру с элементами проектирования своих боевых единиц.



Единственное, что меня удивило — это возрастное ограничение. **Robo Pit** предназначается для детей от 13-ти лет. Резонно встает вопрос: для кого же рассчитана эта несложная игра? Люди, неплохо разбирающиеся в играх, вероятно, предпочтут выяснение отношений в чем-нибудь типа Tekken 2. Поэтому **Robo Pit** я рекомендую детям от 5 до 15 лет, которым скорее всего понравится создавать различные типы роботов, а после проверять их в бою, тем более что управление в игре — проще некуда. Это тем более интересно, так как предусмотрена возможность игры вдвоем, когда экран делится



на две части вертикальной полосой.

Итак, теперь об идее самой игры. Боевой робот состоит из двух основных частей: головы и шасси. От типа головы зависят боевые качества, а от шасси — маневренность и скорость. Выбор шасси также определяет способ передвижения: пружина даст одни качества, колеса — другие. В общем, выбрав все это (между прочим, эти части надо постараться идеально совместить), приступаем к определению тактики боя. Из всего возможного оружия надо выбрать два, причем одно из них может быть щитом, предполагающим оборонительную тактику боя. Всего типов оружия в игре больше десятка, но большинство достанется Вам только после победы над противником. Учтите, что оружие можно выбрать перед боев, настраиваясь на конкретного соперника, его боевые качества и маневренность. В Вашем распоряжении будет самое разнообразное оружие — от обычного кулака и стрелы до телескопических кулаков дальнего боя и ракетных установок. Также, в зависимости от типа робота можно использовать суперудар. Таким образом, выбрав все это и раскрасив в понравившиеся цвета, переходим к самому бою. Причем, для особо ленивых и

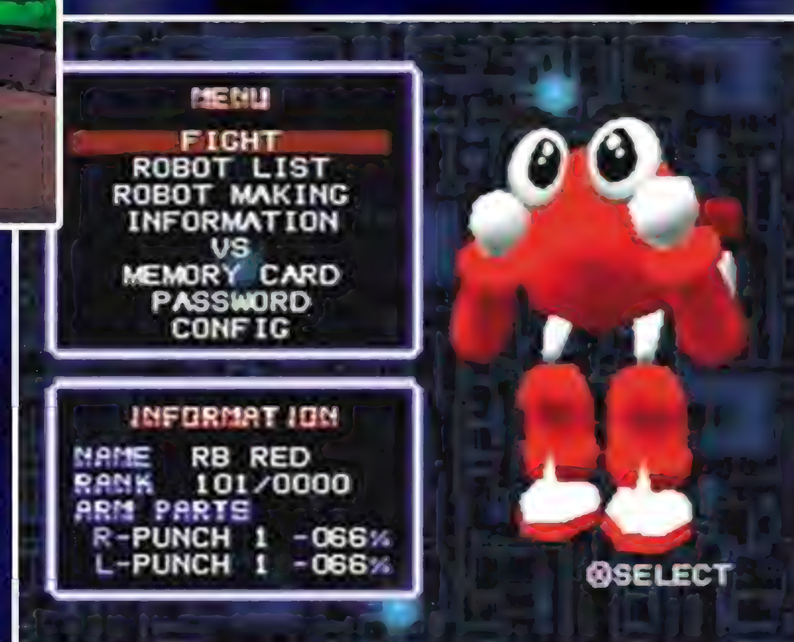


неазартных игроманов можно включить режим автоматического боя, тогда во время чаепития Вы будете просто наблюдать за боевыми действиями созданного робота. К тому же в игре предусмотрен такой параметр как мастерство: чем дольше Вы используете одно оружие, тем больше снимаете жизни своему противнику. Но также можно потерять оружие, проиграв бой, что крайне уменьшит мастерство. Используя Memory Card или пароль можно сохранить Ваш успех и до 10 созданных роботов.



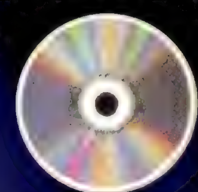


Еще раз отмечу возможность игры вдвоем, так как при равенстве мастерства получаются очень азартные бои, которые также можно проводить в автоматическом режиме, в котором больше сказывается техническое совершенство Вашего робота нежели мастерство, Сразу вспоминается азарт при игре в Battle Sport на 3DO, где при довольно простой графике такой «футбол» для двоих был очень даже ничего.



Разнообразные лифты, просто предметы, которые можно метать во врага, позволят спрятаться от соперника и определить тактику боя. В отличие от Jumping Flash, в игре можно установить три вида на происходящее: два сверху и один вид из глаз боевого робота. Единственный недостаток заключается в том, что арены боевых действий выглядят менее красочно, чем в Jumping Flash, а может просто ничего не замечаешь в разгаре боя.

В общем, это типично детская боевая игра, в которой оригинально переплетены трехмерные бои и построение роботов.




Неплохо сначала создать то, чем потом будешь драться


Плоховатая графика; игра, скорее, рассчитана на детскую аудиторию


Не самая лучшая из игр, предназначенных для детей





Андрей Лобанов

DIE HARD TRILOGY



Тема:	Стрелялка
Издатель:	Fox Interactive
Разработчик:	Probe
Количество игроков:	1
Другие платформы:	PC, Sega Saturn
Цена:	$50

Наконец-то у владельцев PlayStation появилась новая великолепная аркадная игра, которая продолжила серию игр от кинокомпании Fox Interactive. Напомню, что до этого признанным хитом стала Alien Trilogy, написанная по трем фильмам о Чужих. Новая игра тоже является трилогией, то есть её сюжет основан на трех фильмах: **Die Hard, Die Harder** и **Die Hard: With a Vengeance.** В нашем прокате большинство фильмов имело название «Крепкий орешей 1,2,3». Их герой — детектив Джон Маклейн, роль которого исполняет небезызвестный Брюс Уиллис, по воле случая попадает в такие переделки, когда только от него зависит жизнь десятков людей, и он показывает себя настоящим героем в борьбе с террористами.

Die Hard Trilogy состоит из трех частей, каждая из которых имеет в своей основе соответствующий фильм, и, что самое важное, непохожа на другие. Причем в начале игры Вы можете выбрать любую из частей для своего прохождения.

Часть первая. Die hard

Вспомнив самый первый фильм, Вы понимаете, что находитесь в подземном гараже Накатоми Плаза в Лос Анжелесе. Над Вами 19 этажей с вооруженными террористами, чьи захватнические планы идут вразрез с Вашим про-



стым желанием: остаться в живых и спасти находящихся в заложниках людей. Они ни перед чем не остановятся в своей жажде денег! Так, этаж за этажом, Вам надо очистить небоскреб от возможных опасностей. Данная часть игры напоминает Lone Soldier для PlayStation. То есть игрок наблюдает за своим персонажем сверху сбоку. Это позволяет видеть скрытые опасности и потайные комнаты, т.к. многие стены показаны полупрозрачными, чтобы Вы смогли оценить опасность в комнате прежде, чем входить в нее. Каждый уровень построен из полигонов, что позволяет создать ощущение трехмерности. После того, как все враги на этаже уничтожены, включается часовой механизм



(каждый этаж заминирован), и необходимо за ограниченное время найти его и обезвредить. Дополнительно ликвидированные опасности дадут очки и бонусы. Вначале Вы вооружены только 15-ти зарядным полицейским пистолетом, но далее увеличиваете свой арсенал оружия за счет поиска секретов и отбора его у врагов. В Вашем распоряжении будут автоматы различных моделей и гранаты. Камера, с помощью которой игрок наблюдает за происходящим, изменяет свое положение для лучшей ориентации, также давая возможность увидеть секретные места, куда можно пройти. Оригинальным решением для аркадной стрелялки стала возможность небольших отклонений от основного сценария в зависимости от прохождения игры. Создатели игры особенно расхваливают возможность уничтожения всего на экране: компьютеров, автомобилей и т.д. Единственный недостаток состоит в том, что террористы безвозвратно исчезают после гибели. Так что если Вы решили вернуться на место их смерти, то вместо безжизненного тела найдете пустое место. Уровень «кровавости» в игре может регулироваться от бескровной стрельбы до максимума. Неприятным для кого-то моментом может стать необходимость почти посто-



янной стрельбы, когда Вы задаетесь вопросом: откуда столько врагов понабежало?

Часть 2. Die harder

Возможно, многие знают, что самолет — это самое опасное средство передвижения. Это великолепно подтверждает второй фильм зна-



менитой серии. Встреча жены в аэропорту превращается для Маклейна в очередную борьбу с



международным терроризмом. Может ли такое случиться с одним парнем дважды?

Эта часть игры спокойно может конкурировать с игрой Virtua Cop на Saturn. Игра идет от первого лица, где Ваша задача — джой-



стиком или мышью управлять прицелом, уничтожая врагов и оставляя в живых заложников, так что палить без разбора здесь не удастся. Соответственно, в этой части другое оружие и предметы, которые тоже необходимо найти, стреляя в определенные месте на экране. Единственное, что напоминает о первой части — это возможность расстрелять все и вся в любом месте аэропорта. Во время игры можно подобрать второй пистолет, автомат, броню и очень необходимое здоровье. Естественно, что небольшое замешательство приведет к смерти.

В этой части использованы оригинальные звуковые эффекты. Веселые комментарии Брюса Уиллиса будут сопровождать Вас во время игры. Эта часть, я думаю, будет намного интересней первой как по графике, так и по игровому азарту. Если Вы еще неопытны, то обещаю море огня, стрельбы и гибнущих невинных людей.

Часть 3. Die hard: With a Vengeance

Эта часть **Die Hard Trilogy** сделана как смесь гоночных игр и второй части игры. За

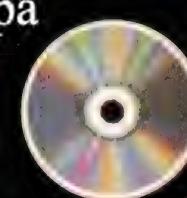




определенное время надо прибыть в определенную точку Нью-Йорка, иначе происходит взрыв мощнейшей бомбы — и для Вас уже все потеряно. Конечно же, следуя своей традиции, создатели этой части позаботились о том, чтобы игрок мог двигаться по городу в любом направлении и даже случайно наезжать на невинных граждан. По дороге можно взять полезные вещи: дополнительное время, ускорение и многое другое. Три вида: из кабины и два сзади позволят полностью оценить действительно великолепную модель Нью-Йорка, по улицам которого Вы и будете носиться с большой скоростью. Оригинальное решение в этой части: возможность играть вдвоем. Один из игроков будет следить за дорогой и вести машину, а другой не должен дать уйти плохим парням. Великолепное решение обычной полицейской погони, без которой не обходится ни один фильм. Также, как и в других частях, все уровни имеют в своей основе реальные кадры фильме. Эта часть игры имеет великолепную графику и интереснейшее игровое решение.

По секрету скажу, что в ближайшее время Fox Interactive собирается порадовать нас играми, созданными по сценариям таких фильмов как Independence Day («День независимости») и X-Files (популярнейший сериал «Секретные материалы»), а также игрой Aliens vs Predator, создающейся сразу по нескольким фильмам.

Но пока все это создается, остановим свое внимание на **Die Hard,** ведь игра действительно этого стоит.





 Три игры на одном диске

 Оригинальна только первая часть

 Добротная смесь трех жанров





Кирилл РАГГЕ

AQUANAUT'S HOLIDAY

Тема:	Приключение
Издатель:	Sony
Разработчик:	Artdink
Количество игроков:	1
Цена:	$50

Довольно странная игра, если ее вообще можно назвать таковой, недавно появилась на приставке Sony Playstation. В ней игрокам предстоит сыграть роль известного подводника-первооткрывателя, имя которого известно всем жителям Земли, так как именно с его помощью мир узнал о многих неизученных, неизвестных ранее созданиях, затонувших кораблях, затерянных сокровищах. Столь популярен он, естественно, по игре, к реальной жизни это не имеет никакого отношения, и аналогии проводить нет смысла. И вот, немного устав от своей повседневной работы, главный герой решает отправиться в отпуск и посетить ранее неизведанные глубины океана.

Итак, Вы оказываетесь под толщей воды. Здесь, в отличие от большинства видеоигр, у игрока нет определенной цели. Что надо делать, а что нет — решать Вам — ни приказов, ни подсказок комментатора в этой игре не встретите. Нет также и смертельных схваток с обитателями подводного мира, здесь только Вы и бесконечные просторы океана. Находясь на борту подводной лодки, игрок будет путешествовать по полностью трехмерному миру. Красоты океана познаются через иллюминатор, а все знания можно почерпнуть на подводной базе, где и начнутся Ваши приключения.



Чтобы не затеряться под водой, подлодка оборудована следующими приборами.

1. **Launch point**. Устройство пометки местоположения. С его помощью игрок может пометить какое-либо важное место, например затонувший город или корабль. После его установки Вы можете смело продолжать исследования и при необходимости вернуться к этому месту в любой момент.

2. **Return.** С его помощью подводная лодка автоматически вернется на базу.

Слава Богу, хоть можно пообщаться с обитателями морских глубин. В ходе игры Вам будут встречаться разнообразные существа, с которыми можно пообщаться. Некоторые из них, правда, не сразу идут на контакт. Путем комбинирования разных звуковых сигналов Вы сможете наблюдать различную реакцию у животных .

Кроме всего вышеперечисленного, подводная лодка оснащена индикатором скорости, компасом и угломером.

Главный объект в игре — это база. С ее помощью игроки могут вернуться к устройству пометки местоположения, построить риф и сохраниться в любой момент игры. Тут мы затронули, наверное, самое захватывающее место в **Aquanaut's Holiday** — постройку рифов. На самом деле, ничего тут захватывающего нет: набросал кучу цветных блоков — вот тебе и риф. А теперь сиди и любуйся своим творением. Глядишь, оно и рыбам понравится. Начнут обживать его, водоросли вокруг пощипывать да потомство выводить. Цветные блоки для постройки рифа можно найти в процессе исследования океана. Попробуйте использовать различные цветовые комбинации, это значительно скажется на популярности рифа среди разнообразных обитателей глубин.

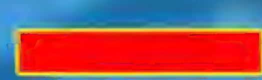


В общем, **Aquanaut's Holiday** — это что-то очень непонятное. Во всяком случае, очень непохожее на все, виденное ранее. В ней практически нет цели, нет конца, нет даже быстрого действия, взрывов, убийств, бешеной скорости и головоломок. Просто путешествие под толщей воды с приятной графикой. Как-то неинтересно получается. Ну пять минут плывешь, ну десять — а вокруг все одно и тоже. А в мозгу шевелится коварная мысль: когда же начнем взрывать, стрелять или, на крайний случай, чего-нибудь разыскивать.






Оригинальный подход к игровому процессу


Нет цели и определенного конца


Скорее путешествие под водой, чем игра



F1 Challenge

Андрей ЛОБАНОВ



Тема:	Гоночный симулятор
Приставка:	Sega Saturn
Издатель:	Virgin
Разработчик:	Sega of Japan
Число игроков:	1
Цена:	$50

Популярность Формулы 1 в последнее время явно возросла. Об этом свидетельствует появление большого количества игр на эту тему на PC и игровые платформы. Только каждая из них имеет свои особенности. Самое важное отличие **F1 Challenge** в том, что это не полный симулятор автогонок Формулы 1, а ее аркадный вариант, который находится на уровне обычных гонок на Saturn. Графика в



игре уступает известным гоночным симуляторам, таким как Sega Rally и Daytona USA. Это, скорее, из-за того, что игра впервые появилась более года назад в Японии под другим названием. Ясно, что к тому времени, когда она была издана в США, её графика значительно устарела. Естественно, **F1 Challenge** поддерживает руль и аналоговый джойстик, причем намного лучше, чем любой другой гоночный симулятор для Sega Saturn. Два вида: из кабины и сверху на болид позволят игроку ощутить себя настоящим гонщиком Формулы 1.



В игре три уровня сложности, которые позволят почувствовать конкуренцию при различных уровнях Вашего опыта. В каждой гонке принимают участие 24 машины Формулы 1. Кстати, такого количества автомобилей на одной трассе не было еще ни в одной игре. А от финиша Вас будет отделять 8 кругов, за которые предстоит отстоять свое право на победу.

Для истинных фанатов Формулы 1 уточню, что данные команд были взяты по сезону 1995-го года. Выбор машины включает в себя следующие модели: это мой любимый Williams Renault, Benetton Renault, Ferrari, Mclaren Mersedes и, что удивительно, Tyrell Yamaha (но я догадываюсь, почему — если вспомнить, кто же был пилотом этой команды в прошлом сезоне). Количество трасс явно не соответствует полному симулятору гонок Формулы 1. На выбор предлагается 6 трасс: три в черте города Neo City (соответственно три уровня сложности), а также три реальные трассы автогонок: немецкая трасса в Хоккенхайме, японская Сузуки и трасса в Монте-Карло (самая сложная из всех в Формуле 1).



Также есть возможность настроить управление машиной так, как удобно Вам. Это выбор типа коробки передач (ручная — автоматическая), а также регулировка наклона переднего и заднего антикрыльев, выбор типа шин, и самое оригинальное — выбор количества заливаемого топлива, что позволит немного изменить тактику гонки. При остановке на пит-стопе у Вас будет десять секунд, чтобы выбрать тип шин и количество топлива.

Кстати, реализма игре не занимать. Например, чем дольше Вы участвуете в гонке, тем больше у машины стираются шины, а следовательно, управление становится хуже. А без пит-стопов на победу даже не надейтесь. Но в остальном это обычная гоночная игра, правда, имеющая лицензию FIA и реальные характеристики болидов Формулы 1.





SOVIET STRIKE

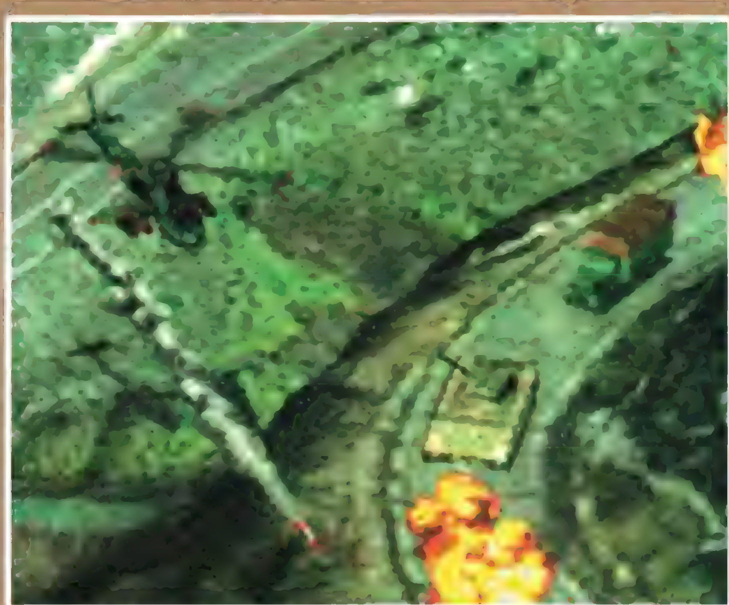
Тема:	Аркадная леталка
Платформы:	Sony PlayStation, Sega Saturn
Издатель:	Electronic Arts
Выход:	Конец 1996

Гигант компьютерной индустрии Electronic Arts возрождает свою популярнейшую серию Strike на 32-битных приставках нового поколения. В последнее время стало устойчивой тенденцией, когда полюбившиеся всем игры и даже целые сериалы обретают вторую молодость на PC-CD, Sony PS и Sega Saturn.

Наверное, сложно найти любителя видеоигр, который бы не играл в свое время в какой-нибудь из Strike'ов. При достаточно средней графике эти игры обладали потрясающей «играбельностью». Первый продукт из этой серии — Desert Strike вышел в начале 1994 года на 16-битной Sega. Вы, в облике пилота ВВС США, в одиночку противостояли хитроумным и жестоким замыслам лидера недружественного государства Ирак. В Вашем распоряжении был боевой вертолет Comanche, оснащенный тремя видами оружия: пулеметом, легкими и тяжелыми ракетами. Вид, в отличие от других игр подобного рода, был не «из кабины», а в три четверти, что позволило считать Desert Strike аркадной игрой, а не симулятором. Но самым главным отличием стали предлагаемые игрой задания, которые поражали своей разнообразностью и новизной, причем, на одном уровне их было несколько, и выполнять их можно было в любом порядке, что придавало игре элемент стратегии. На волне интереса, в то время, к операции «Буря в пустыне» игра обрела некоторую популярность, но не более. Настоящим успехом стала вторая игра серии — Jungle Strike. Более детализованной стала графика. Продолжение состояло из 8 уровней (содержащих в себе более 50 миссий) против 3 в первой части, появились новые виды передвижения, теперь вы управляли не только вертолетом, но и машиной на воздушной подушке, мотоколяской и самолетом F-117. Действие игры проходило не в одном месте, а в различных географических точках с разнообразным климатом. Чтобы пройти Jungle Strike, приходилось изрядно потрудиться.







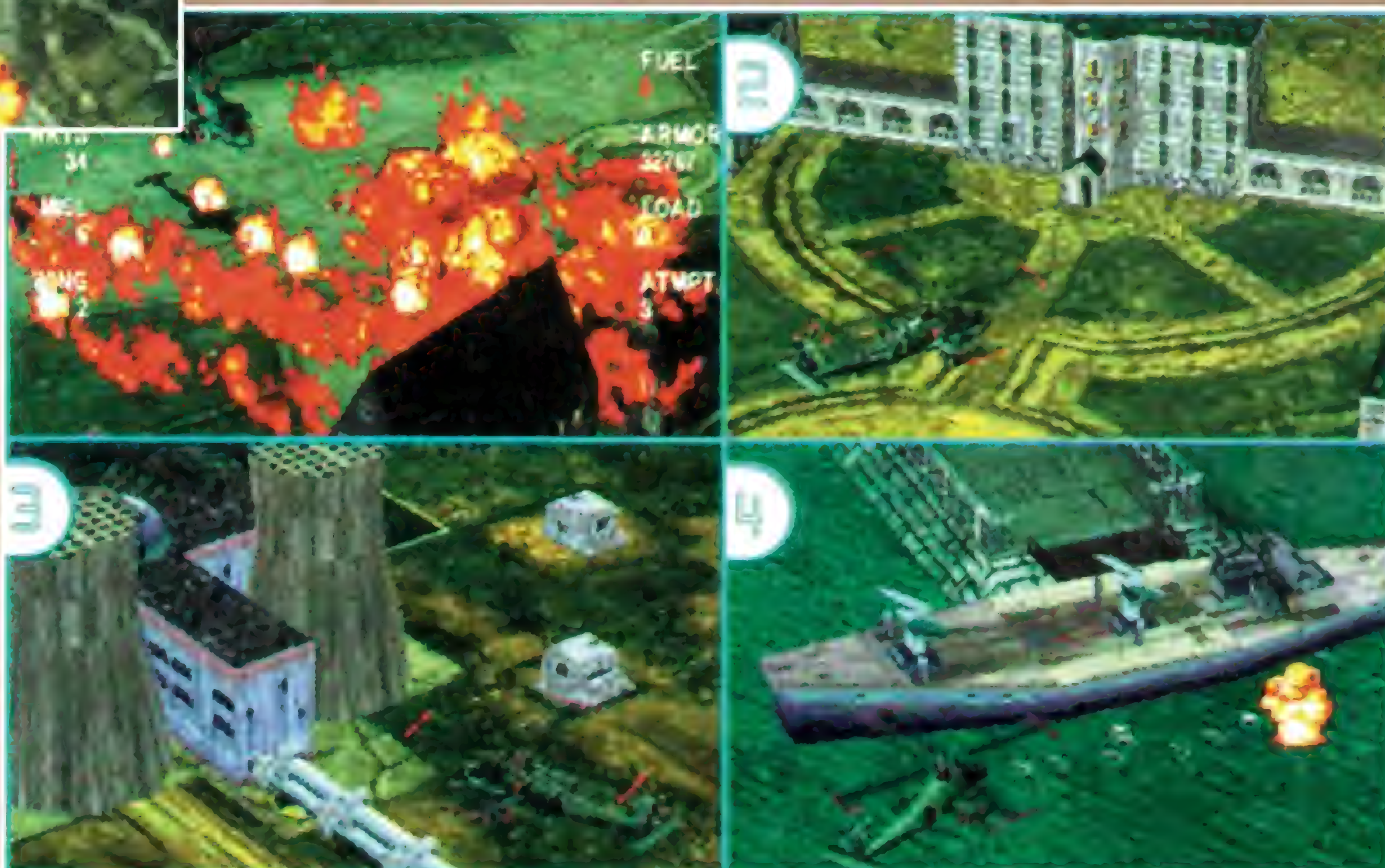
Последним продуктом стал Urban Strike, который добавил еще больше игровых возможностей, но из-за относительной легкости прохождения лавров предшественника не снискал. Через некоторое время два первых Strike'а были выпущены на PC компанией Gremlin.

Полтора года назад Electronic Arts объявила, что ведется разработка очередной игры Strike-серии для приставки 3ОО, но дальше этого дело не продвинулось. Компания приостановила этот проект в связи с появлением на рынке более мощных игровых платформ — Sony PlayStation и Sega Saturn. И только теперь новый проект, получивший название Soviet Strike, выходит в свет.

В игре применен все тот же вид «сверху-сбоку», только теперь это уже не та плоская картинка, как было прежде, а полное 3D. Так же разработчики обещают и некие перемещения камеры, что, по-видимому, будет сходно с технологией Virtua Stadium, которую Electronic Arts использует в спортивных играх. Основной же engine игры будет не нов, он был разработан и удачно применен в игре Road Rash для 3DO. Интерфейс игры тоже будет слегка изменен: теперь вся информация об оружии, броне, топливе и т.д. выводится на экран непосредственно во время выполнения задания, что естественно добавляет игре комфорта.



Действие игры, как уже ясно из названия, будет проходить на территории бывшего СССР, который, по мнению создателей, раздирают на части междоусобные войны, повсюду властвуют преступные группировки. Все это, естественно, мешает развитию демократии, которую Вы и отправитесь защищать. Объявлено, что игра будет состоять из пяти огромных уровней, которые будут включать в себя пространства нашего бывшего государства, от Сибири до Черного моря. Как уверяют авторы проекта, все ландшафты в игре выполнены на основе топографических карт и результатов фотосъемки из космоса, что должно обеспечить небывалый реализм моделирования окружающей среды.



Как и в предыдущих играх серии, в **Soviet Strike** Вашим основным средством уничтожения противника будет вертолет, но некоторые миссии придется выполнять с применением других видов техники. К новым возможностям следует отнести возможность модернизации боевой машины. В финальной же части игры кудесники из Electronic Arts поступили нестандартно: наряду с различными заставками, Вы сможете услышать подробный радиорепортаж о боевых действиях.



Основным отличием нового продукта от своих 16-битных аналогов создатели называют качественно новый уровень сражений. Все они будут выглядеть как можно более правдоподобно, как в графическом, так и в тактическом аспекте. Доля элемента стратегии значительно увеличится. Также, **Soviet Strike** будет содержать в себе изрядную долю юмора, что не наблюдалось в предыдущих версиях игры.

Electronic Arts в очередной раз пошла по пути создания ремейков собственных же игр, достаточно вспомнить Road Rash, NHL, NBA Live, Wing Commander и др. До сих пор получалось превосходно. Так что можно надеяться, что возрождение серии Strike пройдет на привычном высоком уровне.



Wipeout XL

Тема: Гонки
Платформы: PC, Sony PlayStation, Sega Saturn
Издатель: Psygnosis
Выход: Конец 1996 года

Ни для кого не секрет, что 32-х битные игровые приставки являются на данном этапе развития технического прогресса законодателями мод в области общедоступных развлечений. Причем их лидерство проявляется не только в применении новых технологий при создании самого игрового «железа», но и в постоянных попытках выжать из него всё, что только возможно. Буйство программистской мысли



порой не знает границ. Приятно, когда конкурентная борьба и здоровое стремление получения экономической прибыли рождает принципиально новые решения, способные прибавить оптимизма счастливым обладателям игровых приставок. Среди их поклонников значительное число составляют люди, считающие, что в виртуальном игровом мире не стоит придерживаться общеизвестных стереотипов, таких как: человеку от природы не дано летать, привычное транспортное средство имеет четыре колеса и т.д.

Специально для таких людей существуют (и их число постоянно растет)



видеоигры, в сюжет которых заложены нестандартные решения и представления о будущем. У многих, несомненно, приятные воспоминания оставила игра **Wipeout** авторство которой принадлежит компании **Psygnosis**. Преодолевая гравитацию, транспортное средство, в чьих аэродинамических качествах сомневаться не приходиться, несется над трассой, громя и разбивая на куски врагов и конкурентов. Вещь, безусловно, захватывающая. К настоящему моменту страсти по этой игре поугасли. Но разработчики не останавливаются на достигнутом. В данное время активно ведется и уже близится к завершению работа по созданию продолжения вышеупомянутой игры. Новинка объявлена под названием **Wipeout XL.** Создатели пророчат своему детищу небывалый успех. По утверждению **Psygnosis**, это будет прорыв. Быстрая, без рывков и торможений графика, качественная прорисовка, выбор болидов, новое, весьма продвинутое оружие - игра может стать новым стандартом для игровых 32-х битных систем. Разработчики применили новую технологию сжатия, хранения и передачи данных, за счет чего ощутимо сократится время между эффектными заставками и непосредственно самой игрой. Звук в **Wipeout XL** должен быть поистине футуристическим и, несомненно, придется по душе многим. В записи саундтрека к игре приняли участие столь известные группы, как Chemical Brothers, Future Sound of London, The Prodigy и другие.

В опциях Вы найдете четыре варианта игры: битва не на жизнь, а на смерть с толпой из 11 соперников, одиночный заезд на время (без использования оружия), игра HEAD TO HEAD с компьютером и возможность помериться силами HEAD TO HEAD с соперником. В смертельной гонке участие примут несколько команд (одна даже из России), каждая из которых имеет свой



имидж, дизайн средств передвижения и т.д.. Также новое творение предоставит возможность выбора скорости игры и уровня сложности. Vector — для начинающих, еще не окрепших и не нюхавших пороху. Venom — уровень для уже поднабравшихся опыта. Rapier — исключительно для безумных и не ведающих страха фанатов бешеных скоростей и повсеместной опасности.

Арсенал вооружений также не забыт и в



свою очередь пополнится новыми экземплярами, убойная сила которых не оставит врагам никаких шансов. И не стоит мелочиться. Будет преобладать тяжелое вооружение. Одиночные выстрелы из ракетной установки, залпы сразу тремя ракетами, стрельба пучками энергии и возможность отбирать ее у врагов - не сильно удивляют. Теперь появится возможность устраивать даже землетрясения. А так как соперники также в состоянии обладать всем этим богатством, то Вас сбережет и сохранит в полном здравии надежная броня.

Хочется надеяться, что создатели сдержат все свои обещания, не отложат сроки выхода игры, и мы станем свидетелями намеченного программного прорыва в области 32-х битных игровых систем еще в этом году.



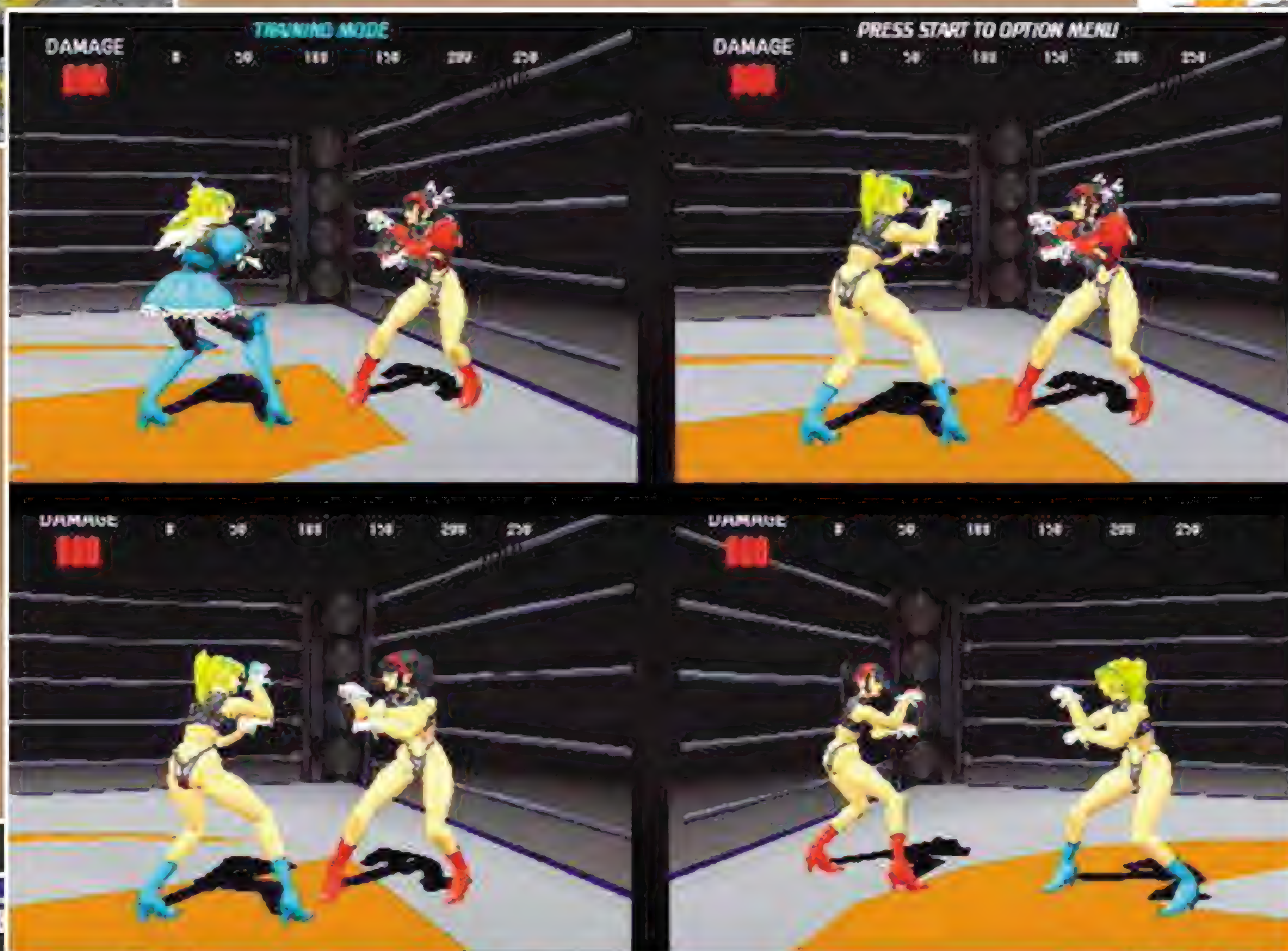
Fighting Vipers

Тема: Драки
Платформа: Sega Saturn
Издатель: Sega AM2
Выход: Декабрь 1996 года

Добро пожаловать в город Армстоун, где каждый, кто хоть что-то из себя представляет, является «Viper». Все находящиеся в городе избраны участниками турнира Nutcrack (название турнира буквально переводится как щелканье орехов). Бой ведется не до гибели противника, как в большинстве существующих файтингов, а до момента расщепления защищающей его брони. Каждый точно нанесенный удар заставляет броню прогибаться и ломаться, пока она и вовсе не взорвется, эффектно рассыпавшись на десятки красочных осколков. Когда это происходит, следует replay: момент, когда противник оказывается повержен, проигрывается трижды, каждый раз с новых позиций камеры.







Fighting Vipers — новый суперхит, подготавливаемый к скорому выпуску в свет авторами всем известного Virtua Fighter 2. Что, между прочим, является и преимуществом, и недостатком одновременно. Очевидное родство **Fighting Vipers** с Virtua Fighter 2 положительно в том смысле, что подразумевает безусловный уровень качества. Но в то же время это и недостаток, потому как **Fighting Vipers** может стать малоинтересным перепевом идей своего знаменитого родственника на новый лад. И в таком случае вряд ли будет смысл тратить на **Fighting Vipers** время и деньги, потому как в недалеком будущем появится еще один файтинг от Sega — Virtua Fighter 3, который, несомненно, будет гораздо интереснее любых других клонов игры.



Впрочем, надеюсь, что **Fighting Vipers** будет обладать собственной индивидуальностью. Например, достоин интереса такой момент: ринг ограничен прутьями, и вышибить противника за границу ринга нельзя. Зато можно футболить его о прутья, как если б он был мячом, либо зажать в углу и мутузить до полного искрошения брони.

В **Fighting Vipers** игроку дается на выбор семь бойцов. Удары у них построены по той же схеме, что и в Virtua Fighter, но зато суперприемы отличаются некоторым разнообразием. Например, есть такой воитель по кличке Picky, который дерется, стоя на скейтинге, и им же наносит часть ударов. Последнее, о чем хочется сказать, это впечатляющая система освещения ринга и бойцов, создающая подчас неожиданные тени и ракурсы.

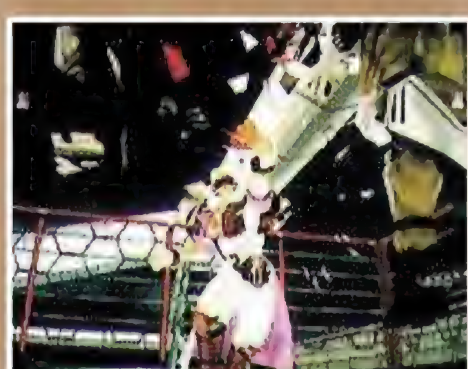
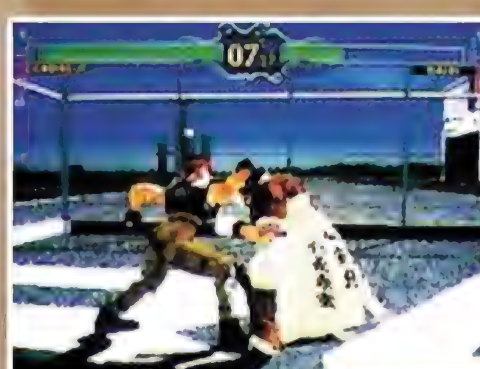










Virtua Cop 2

На Sega Saturn к данному моменту выпущено большое количество игр разных жанров, но некоторые из них настолько превосходно сделаны, что их должен иметь у себя в коллекции каждый владелец этой приставки. Среди таких игр не последнее место занимает **Virtua Cop.** Эта игра в свое время показала всю разницу в интерактивных стрелялках между видеоиграми на 3DO (типа Mad Dog, Crime Patrol) и играми того же жанра, но использующих 3D графику. Об этой игре рассказано в одном из предыдущих номеров журнала.



И вот теперь отделение компании Sega, AM2, на чьем счету такие хиты как Virtua Fighter 2 и 3, Daytona USA, выпускает на рынок новую версию — **Virtua Cop 2,** которая изначально была создана для игровых автоматов. Сразу скажу, что ничем особенным от первой версии она не отличается. Те же три уровня, каждый из которых сложнее предыдущего. Но отличия, конечно же, есть! Это гораздо лучшая текстура зданий и персонажей. Враги, в отличие от первой версии, уже практически не носят костюмов с галстуками, а предпочитают темную одежду и маски с разрезами для глаз. Да и количество противников немного увеличится. К тому же, оригинальным решением было создание разветвленной структуры игры: при прохождении уровня Вам придется выбирать дальнейший маршрут следования, что позволит с интересом пройти игру несколько раз.







Тема: Стрелялка
Платформа: Sega Saturn
Издатель: Sega
Выход: Декабрь 1996г

Уровни в игре гораздо разнообразнее: игроку предстоит не только очищать улицы города от террористов, но и уничтожать их на корабле, в метро, а также участвовать в погоне на полицейском автомобиле, что очень напоминает третью часть Die Hard Trilogy на PlayStation.

Так что радуйтесь, владельцы Sega Saturn, Вы получаете еще одну классную игру на свою приставку.



Twisted Metal 2

После относительного успеха первой части игры **Twisted Metal,** Sony выпускает на рынок ее продолжение.



Основная игровая идея не претерпела изменений: Вам предстоят активные баталии в значительно улучшенном, по сравнению с первой частью, 3D пространстве. По традиции, игрок практически не обременен никакими навигационными приборами, и поиск противника, для дальнейшего его уничтожения, происходит практически наугад. По мере прохождения игры количество оппонентов будет расти. И где-то после третьего уровня поездка по городе покажется Вам сущим адом. Сами уровни станут больше, и ландшафт их будет разнообразнее. Сохранена также и возможность игры вдвоем, которая наверняка напомнит старый добрый deathmatch.



События **Twisted Metal 2** переносятся из Лос Анжелеса, где происходили предыдущие баталии, в различные уголки планеты. Теперь можно крушить соперников в Париже, Нью-Йорке, Москве, Гонконге и прочих местах, что сделает игру более разнообразной и колоритной.



Еще одна радостная весть для любителей Twisted Metal — новые участники и оружие. Все механизмы и многочисленное оружие, используемые в первой части, сохранены. К ним добавлены: катафалк, бульдозер, гоночный автомобиль и некто или нечто по кличке Axel, зажатый между двумя гигантскими колесами. Добавлены так же: управляемые бомбы, ricochet bombs, пакеты с напалмом и автоматическая ракетница.

Тема: Стрелялка
Платформа: Sony PlayStation
Издатель: Sony
Выход: Декабрь 1996г

В отличии от кинематографа, в мире компьютерных игр продолжения как правило превосходят оригиналы и поэтому можно надеяться, что **Twisted Metal 2: World Tour,** особенно если будет подтянута графическая её часть, станет хитом и надолго привлечет к себе внимание игроманов.





Disruptor

Тема: Doom'оподобная бродилка
Платформа: Sony PlayStation
Издатель: Universal
Выход: Декабрь 1996 года

Что ни говори, а Doom основательно встряхнул компьютерный мир. И не только играющий. Оказывается, даже те, кто занят производством игрушек, тоже до сих пор не находят покоя и продолжают попытки привнести ну хоть что-нибудь новое в трехмерный мир Doom.

Насколько можно судить, схожая ситуация складывается и с новой игрой **Disruptor,** которая скоро появится на платформе Sony Playstation. Разработкой сего творения занималась недавно появившаяся команда Insomniac, а вот распространение возьмет на себя более известная фирма Universal.



В Universal ребята серьезные и, как правило, низкокачественными разработками не занимаются. Поэтому давайте познакомимся с игрой немного поближе, чтобы оценить некоторые «за» и «против».

Что касается положительных моментов игры, так в основном они относятся к графике. Начнем с того, что частота смены кадров будет достигать 30! Т.е. картинки на экране будут обновляться тридцать раз в секунду, что на целых 6 кадров больше, чем в привычном кино!



За счет этого разработчикам удалось добиться совершенно потрясающих эффектов, которых и близко не было в старом добром Doom'е; как Вам, к примеру, туман, стелющийся по полу? Отдельно стоит отметить потрясающие текстуры, на много порядков превосходящие все доселе виданные.



Довольно неожиданно разработчики решили отдать в распоряжение главного героя помимо привычного ракетно-плазменного оружия и различные психотронные штучки.

Но, при всех этих несомненных плюсах, игра все же является еще одной вариацией на тему Doom, и ничего принципиально нового от нее ожидать не приходится. То, что представляет из себя **Disruptor,** мы уже неоднократно видели, и пускай в ней будет 300, а не 30 кадров в секунду — повторить успех все того же Doom'а ей не удастся, хотя определенное число поклонников игрушка обязательно наберет.





Тема: Симулятор мотогонок
Платформа: Sony PlayStation
Издатель: Sony
Выход: Декабрь 1996 года

Любая игра, так или иначе затрагивающая тему гонок, всегда стоит особняком у нашего отечественного пользователя. Ведь какой русский не любит быстрой езды?! Не стала исключением и **Jet Moto.** Как можно догадаться из названия, речь пойдет о реактивном мотоцикле. Играющему предоставляется возможность попробовать себя в качестве одной из двадцати женщин «байкеров». И ничего в этом странного нет. Раз уж представительницы слабого пола ударились в хоккей, так почему бы им не попробовать и мотоспорт. Вам предстоит управлять неким подобием мотоцикла будущего, парящего всего в полуметре от поверхности земли и способного одинаково быстро передвигаться по любому ландшафту, будь то снег, вода или суша. Трассы, на которых будут происходить эти гонки, весьма и весьма разнообразны. Начиная со сломанных шоссе, громадных бетонных склонов и темных лесов, переполненных болотами, и кончая бушующим морем, вулканом и пляжем тропического острова.





Если же говорить о качестве изображения, то оно будет просто безупречно. Вы перенесетесь в абсолютно реальный 3D мир мотогонок. Музыка же, по всей видимости, полностью будет соответствовать той атмосфере напряженности, которая сложится у Вас по ходу игры. Создатели игры отдали свое предпочтение року.

Играющему в **Jet Moto** самому придется выбирать наилегчайший путь к финишу, преодолевая различные препятствия.



Если же проводить аналогию между **Jet Moto** и Wipeout, то первая явно выигрывает благодаря количеству трасс и более сложным препятствиям.

В целом, **Jet Moto** получится очень привлекательной и явно будет стоить того, чтобы на нее посмотреть. Игра, по всей видимости, выйдет в начале декабря, и пока она еще дорабатывается. По словам шефа проекта, Mr. Hambleton, к выходу добавится еще трасса будущего (где-то в небесах) и трасса в «ледяном мире».

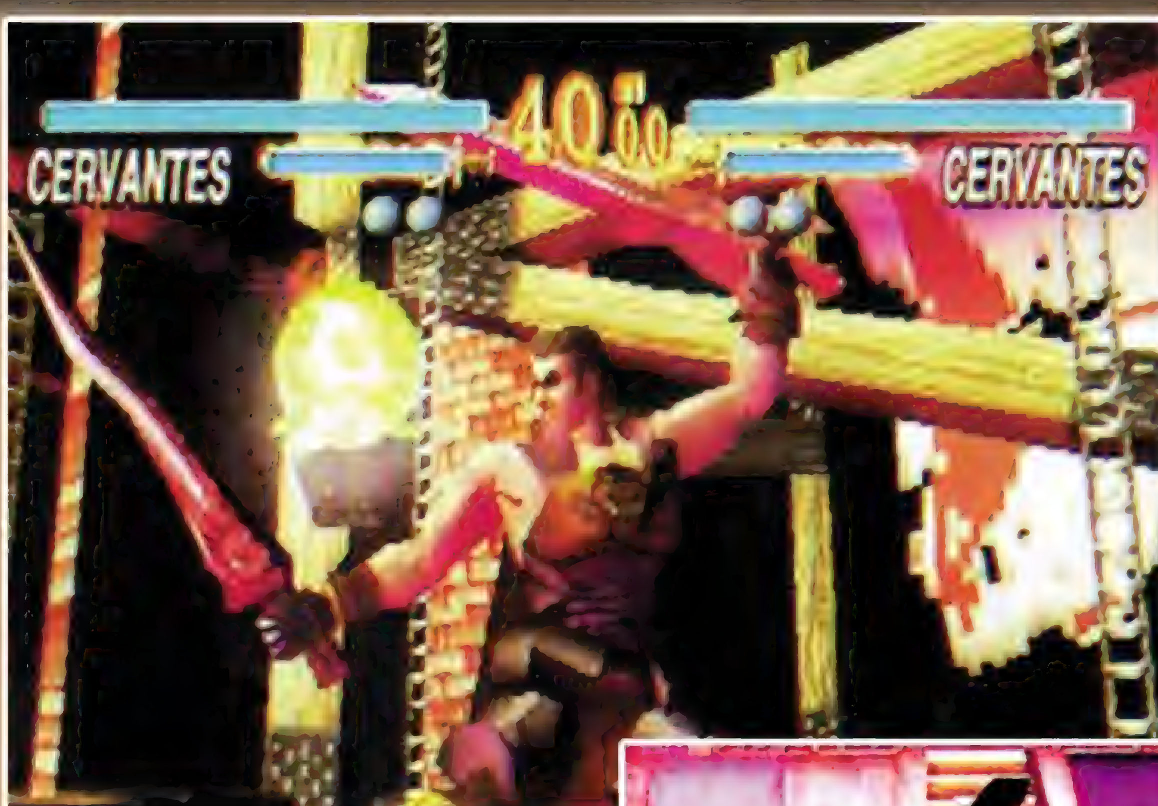
Ну что ж, флаг Вам в руки, да супер мотоцикл будущего, и пусть Вас не подведет женская интуиция.



СКОРО

Soul Edge

Тема «файтингов», очевидно, является самой популярной на Sony PlayStation. Поэтому количество игр, выпущенных для этой платформы, так просто по пальцам не пересчитаешь. Я лишь представляю Вам очередной продукт все на ту же тему. Игрушка называется **Soul Edge**.



Что-то неподелившие восемь воинов, отличающиеся физическими данными и оружием, выясняют отношения в различных пространственно-временных континуумах. Места схваток столь же загадочны и мистичны, сколь и сами герои — от античных дворцов и замков до волшебных равнин и древних феодальных поселений.

Если же, говоря о героях, проводить параллель с аналогичной игрой, скажем, Tekken 2, то в **Soul Edge** практически все воины — харизматические персонажи. Некоторые из них заимствованы из древнескандинавских мифов (например, Валькирия).



Благодаря новым технологическим возможностям компании удалось создать по-настоящему реальную атмосферу в игре. День будет сменяться ночью (но происходить это будет не так быстро, в отличие от уменьшения Вашей «жизни»), и в связи с этим будет меняться положение тени воинов.

Будут и зрители, если их так можно назвать. Не удивляйтесь, когда поглядеть на Ваши кровавые баталии слетятся стаи голубей. Вы сможете созерцать их посадку на поле брани.

Тема: Трехмерные аркадные драки
Платформа: Sony PlayStation
Издатель: Namco
Выход: Декабрь 1996 года

В общем, игрушка должна быть достаточно интересной. И, вполне возможно, встанет наравне с такими хитами, как «Battle Arena Toshiden», «Tekken 2» и «Virtua Fighter 3».





СКОРО

NHL FACE OFF '97

Не долго осталось ждать фанатам хоккейных баталий. К концу года SONY собирается выпустить великолепное продолжение игры **«NHL FACEOFF 96»**, которое, по логике вещей, будет называться **«NHL FACEOFF 97»**.



Ну, а теперь поконкретней о самой игре. Серьезных изменений она, по всей видимости, не претерпит. В основном это касается интерфейса. Если же говорить о самом процессе игры, то тут Вас ждет много нового.

— Естественно, все 26 команд НХЛ, включая переехавший Финикс «КОЙОТС».

— 650 реальных игроков, ныне выступающих в НХЛ.

— 5 режимов игры, таких как выставочные матчи, матч всех звезд, сезон, игры «плейоф» и абсолютно новый режим практики.

— Великолепные новые анимации, включая ложный замах, «give & go», при котором Вы, отдав шайбу партнеру, открываетесь для более удачного броска, оставление шайбы партнеру, катание задом наперед, сильнейшие щелчки по воротам, церемонии награждений, травмы хоккеистов и многое многое другое.

Теперь Вы сами сможете выбирать стратегию команды как для защиты, так и для атаки. В Вашем распоряжении стиль экс-чемпиона НХЛ NEW JERSEY DEVILS, так называемый «Лемеровский капкан» или форкчекинг, силовое давление, предпочитаемый некоторыми командами НХЛ, сбалансированная игра всех линий, или открытый, атакующий хоккей.

— Статистика, возможность осуществлять финансовые сделки, рейтинг каждого игрока, основывающийся на статистических показателях, делают эту игру необыкновенно привлекательной и реальной.

— Эта игра будет очень приятна даже тем, для которых хоккей не является увлечением номер один, так как новые графические возможности позволили SONY создать режим драк не хуже, чем, скажем, в «Battle Arena Toshiden». А особенно будет приятна возможность создавать игроков.

— Так же Вы можете выбрать один из трех уровней сложности.

Конечно, лучше всего играть в хоккей на улице, но зима длиться от силы два месяца, и не всегда во дворе встретишь Федорова или Гретцки. А иногда так хочется взять клюшку в руки и выйти на площадку, заполненную двадцатью тысячами болельщиков. Это будет осуществимо, если Вы купите хит от Sony Interactive Studios.

Тема: Хоккейный симулятор
Платформа: Sony PlayStation
Издатель: SONY Interactive studios
Выход: Конец 1996 года





СКОРО

Virtual On: Cyber Troopers

Тема: Сражения боевых роботов
Платформа: Sega Saturn
Издатель: SEGA
Выход: Декабрь 1996

Адские машины убийств, созданные для разрушений, сеющие повсюду смерть — вот, что ожидает Вас в новой игрушке Virtual On. Гигантским боевым роботам не нужно пищи, воды; все, что им необходимо, это вершить страшный суд.

Картины окружающего мира ужасны и жестоки. От зеленых холмов и чистых рек остались лишь выжженные пустыни и потрескавшиеся котлованы. В далеком будущем идет самая ужасная в истории война — уже давно погибли те, кто стал свидетелем ее начала; хаос правит миром, и теперь каждый выступает за себя.

Вот в таком страшном мире нам придется побывать, больше того — выжить и победить. Для этого Вы сможете подобрать себе робота по вкусу — какой больше приглянется. Всего в игре восемь разных типов этих машин смерти; естественно, каждый робот наделен массой индивидуальных особенностей, как то вес, скорость, тип используемого оружия и т.д.

С точки зрения технического исполнения, игрушка выполнена на самом высоком уровне. Вас окружает полностью трехмерный мир, выполненный на основе полигонной технологии. Все роботы тщательно отрисованы. Сам за себя говорит тот факт, что в моделировании этих боевых машин принимал участие такой человек, как Hajime Katorki. Это один из ведущих разработчиков анимации, связанной с различными механическими объектами.

Реализм игры настолько высок, что порой Вы действительно ощущаете себя не в любимом мягком кресле, а в душной кабине, наполненной запахом гари. Поначалу может немного смутить обилие кнопок и различных переключателей. Но со временем Вы освоитесь, т.к. управление, несмотря на некоторую сложность, достаточно лаконично и удобно.

Гигантский арсенал вооружения заставит сильнее биться сердце бывалого геймера. Тут Вам и базука, и дальнобойные пушки, ракетные установки и т.п. А на коротких расстояниях Вы можете порубить врага в металлическую котлету громадным мечом(!).

Несмотря на некоторую внешнюю громоздкость, все роботы обладают хорошей подвижностью, вплоть до того, что могут прыгать. Представляете, эдакая махинка тонн на четыреста скачет, как кенгуру по прерии.

Вообще, хороший симулятор роботов никогда не оставался без внимания у истинных геймеров. Скорее всего, такая же участь постигнет и Virtual On, потому что игра действительно обещает быть неплохой.

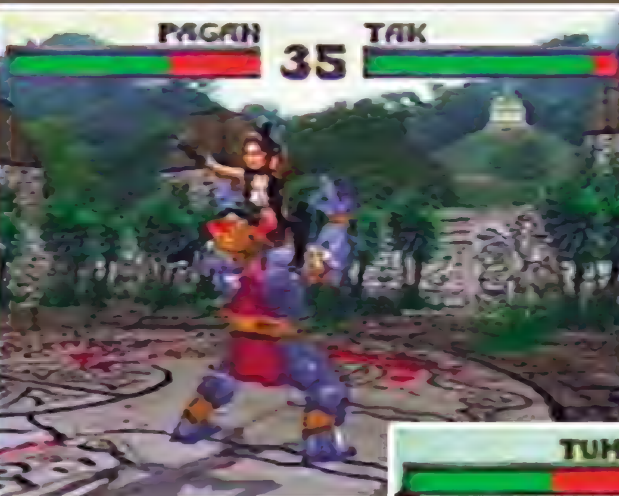
СКОРО СКОРО

War Gods

Тема: Трехмерные драки
Платформы: Nintendo 64, Sega Saturn, Sony PlayStation
Издатель: Midway
Выход: Декабрь 1996 года

Компания Midway выпустила игру Mortal Kombat, которая завоевала весь мир.

На волне популярности этого продукта, получившего поддержку практически на всех игровых платформах, была выпущена WARGODS, что в переводе означает «Боги войны». Жанр, естественно, тот же — мордобой один на один. В битве богов, в отличие от последнего МК3, где бойцов было четырнадцать, участвуют десять героев (которыми Вы можете управлять) и два босса. Несмотря на название, кровавые баталии не перенеслись куда-то на Олимп, в ад или Рай, но боги войны выбирают исключительно редкие места. Такие, например, как египетские пирамиды или храм где-то у тибетских монахов.





Управление, в целом, похоже на МК, но отличие заключается в том, что вместо привычного «run button» Вы получаете суперклассную «3D button». Это позволяет моментально переместиться с одной половины экрана на другую.



Новые движения и фаталити не разочаруют. Компания Midway использовала в этой игре новые графические технологии, «Reality Map Surfacing», которые позволили создать абсолютно реальную атмосферу в игре, благодаря чему бойцы выглядят как живые. Приемы и движения игроков немного напоминают МК3.



В целом графика на высоте, лишь за небольшим исключением. Картинка очень резко меняется и анимации выглядят не очень плавно, но это не портит общего впечатления от игры.



Конечно, продолжением МК3 эту игру назвать никак нельзя, но думаю, что WARGODS придутся Вам по вкусу.



СКОРО



Подлинное ощущение бешеной скорости можно получить лишь двумя способами. Первый, купить машину и мчаться по шоссе на предельной скорости. Второй, запустить игру **Hardcore**. К сожалению, по улицам города особенно не покатаешься, могут остановить, оштрафовать. Поэтому, наиболее предпочтительной становится игра **Hardcore**, предназначенная для тех, кто считает себя ассом за рулем и готов сутками гонять по трассе.







Где еще можно найти такое разнообразие ландшафтов, от ледяных покровов до вулканических островов? Ответ — только в **Hardcore**. Все ландшафты генерируются в реальном времени и предельно реалистичны. Игрок может выбрать различные режимы игры, в зависимости от своего профессионализма. Каждая победа повышает Ваш рейтинг и усложняет задание. Всего же в игре 6 уровней.

Hardcore предумативает парную игру на двух приставках, соединенных между собой. Версии для Playstation и Saturn внешне очень похожи. Однако, по обещаниям разработчиков, первой появится **Hardcore** для Sony Playstation, а спустя несколько недель и для Sony Saturn.



Тема:	**Дорожные гонки**
Платформы:	**Sony Playstation и Sony Saturn**
Издатели:	**Real 3D и Interactive Motion Technology**
Выход:	**Конец 1996 года**



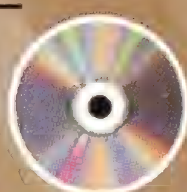
СКОРО

Эта игра обещает порадовать многих любителей единоборств. Сначала удивляет то, что за создание игры взялась компания Take 2 Interactive, известная своими головоломными играми типа Hell и Ripper. К тому же **Iron & Blood** выпускается скорее для того, чтобы показать преимущество M2 над другими приставками. Оригинальная игра с выбором оружия содержит 16 разнообразных характеров и целых 4 босса! Но самое интересное заключается в том, что по мере ее прохождения Ваш боец будет становиться все опытнее, и, соответственно, получит в свое распоряжение новые удары и приемы. Кстати эта простая идея еще ни разу нигде не была реализована, так что посмотрим, приживется ли она в среде единоборств. По словам автора самой идеи Рика Холла, эта игра делается сразу для нескольких платформ, причем сначала появится на PlayStation. Но ее вариант для M2 будет намного лучше, так как M2 использует 8Мб оперативной памяти и четырехскоростной CD-ROM. Если судить по демо-версии игры на Sony PlayStation, то **Iron & Blood** чем-то походит на Toshinden, может быть, возможностью перемещаться в полном 3D. Однако, она несколько уступает в скорости и разнообразии другим продуктам этого типа. Но ее персонажи, взятые из серии книг в жанре Fantasy, вносят в игру необходимую новизну. Остается только дождаться ее выхода и сравнить с мировыми лидерами — Tekken 2 и Virtua Fighter 2, которые давно завоевали популярность среди любителей файтингов.







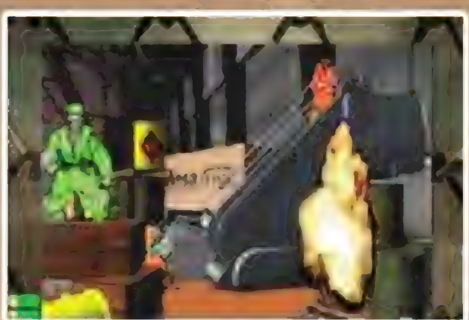




Тема:	**Драки**
Платформы:	**M2, Saturn, Sony PlayStation, PC**
Издатель:	**Acclaim**
Выход:	**Конец 1996 года**

СКОРО

После того, как компания Time Warner Interactive приобрела контрольный пакет акций Williams Entertaiment, последняя резко активизировалась, в результате чего на рынке домашних видеоприставок появились Doom, Ultimate Mortal Kombat, Final Doom и др. Перенос этих игр на 32-х битовые платформы прошел успешно, и Williams пошел дальше. В конце этого года должна появиться игра под названием **Area 51**, оригинальная версия которой была выполнена для игровых автоматов. Этот продукт относится к незабвенному жанру blast-em-up и фактически является клоном повсеместно известной Virtua Cop. Сюжет также неоригинален — в очередной раз толпы плохих парней, берущих к тому же заложников. Естественно, что в первых надо попадать как можно чаще, во вторых,как можно реже.





Главным достоинством игры признается довольно удачное сочетание оцифрованного видео и компьютерной графики. Последний раз что-то подобное было продемонстрировано в игре Killing Time для приставки 3DO. Особенно это становится заметно в тех фрагментах, где камера статична, тогда оцифрованные персонажи выглядят отлично. Но в то же время, как только появляется движение, появляются и пиксели. Чтобы бороться с этим, разработчики ввели опцию уменьшения экрана, такую же, как в Doom. А при том, что игра в некоторых местах имеет еще и замедления, функция изменения величины экрана приобретает двойную пользу. К неожиданностям стоит отнести, что версия для Saturn будет выглядеть даже получше, чем на Sony PS, обычно бывало наоборот.







В общем, стоит отметить, что **Area 51** вряд ли станет мегахитом, но для людей, которым уже поднадоели Virtua Cop и Die Hard Trilogy, выход этого продукта станет праздником. **Area 51** — игра на любителя.

AREA 51

Тема:	**Стрелялка**
Платформы:	**Sony PS, Saturn**
Издатель:	**Williams Entertaiment**
Выход:	**Конец 1996 года**



СКОРО

СКОРО



Тема: Приключения в трехмерном мире
Платформы: Sega Saturn, Sony PlayStation
Издатель: Accolade
Выход: Декабрь 1996 года

Кто только не становился главным героем (или героиней) игр! Были и различные мужи со стальными мускулами и железной волей; были и менее габаритные личности, зато способные в одиночку перестрелять целый Ворошиловский полк. Не обошлось и без разнообразных животных, начиная от разнообразных диснеевских творений и заканчивая гигантскими динозаврами.



В новой игрушке **Bubsy 3D,** которую готовит к выходу Accolade, главным героем будет... рысь. Да, да, именно рысь, с хитрой рыжей мордочкой и симпатичными кисточками на кончиках ушей.

Зовут это рыжевато-нагловатое создание Бабси (Bubsy). На его долю выпало нелегкое задание — спасти от гибели целый мир. Вот и будет Бабси странствовать по трехмерному миру, с прекрасно прорисованными объектами, отличными текстурами. При этом он легко сможет кувыркаться, прыгать, бегать, бороться с врагами, т.к. камера постоянно двигается и выбирает наилучший ракурс обзора. Так что наш герой будет обладать всеми степенями свободы.

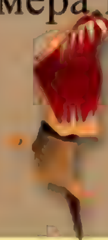
Приятно, что Бабси будет не одинок в своих опасных странствиях. Разработчики включили поддержку режима для двух игроков, в котором можно будет задать жару врагам уже не в одиночку, а на пару с товарищем.



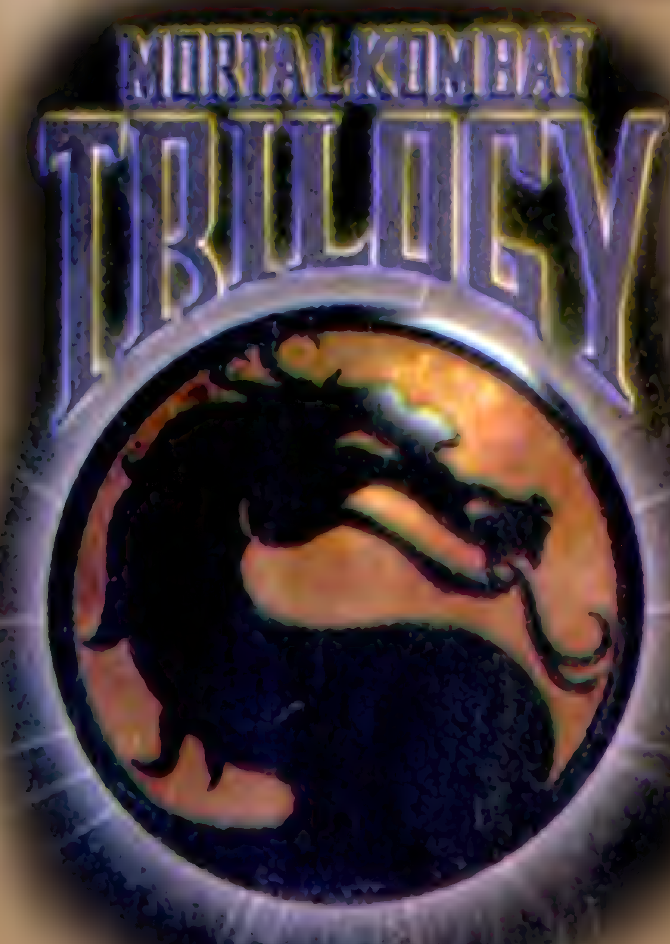
К сожалению, это почти вся информация, которой мы располагаем. Добавим только, что в игре будет масса юмора, огромное количество шуток и забавных моментов. Никакой жестокости и насилия ждать не приходится, что, безусловно, и к лучшему. Поэтому **Bubsy 3D** идеально подойдет для молодых геймеров, которые обожают мультипликационную графику, яркие цвета и сочные звуковые эффекты.







СКОРО



Тема: 3D Fighting
Платформы: Sony PlayStation, Nintendo 64
Издатель: Midway
Выход: Конец 1996 года

Ликуйте, счастливые обладатели Sony PlayStation, Nintendo 64 и фанаты бессмертного Mortal Kombat. Компания Midway собирается выпустить **MK Trilogy,** которая объединит в себе три предыдущие части. Вы только представьте себе своих любимых героев на такой махине.



«Brutalities, Fatalities, Animalities and Babalities», — именно под этим святым девизом издается игра.

Кстати, все свои ранние обещания о том, что Jonny Cage не будет включен в **MK Trilogy,** компания, к счастью, не сдержала. Крутой паренек в темных очках, со стрижкой Ван Дамма, успел все же заявить о своем участии в «Смертельном бою».



Благодаря современным возможностям Nintendo 64, владельцы этой приставки смогут компенсировать ту проблему, которая постоянно возникала у обладателей Sony PlayStation. Это проблема сохранения игры.

Хочется надеяться, что **MK Trilogy** не станет тем логическим завершением трех великолепных частей «Смертельного боя», хотя, наверное, именно к этому все и идет.

В завершение остается добавить, что для Sony PlayStation игра выйдет в конце этого года. А вот владельцам Nintendo 64 придется подождать лишних недели две-три.



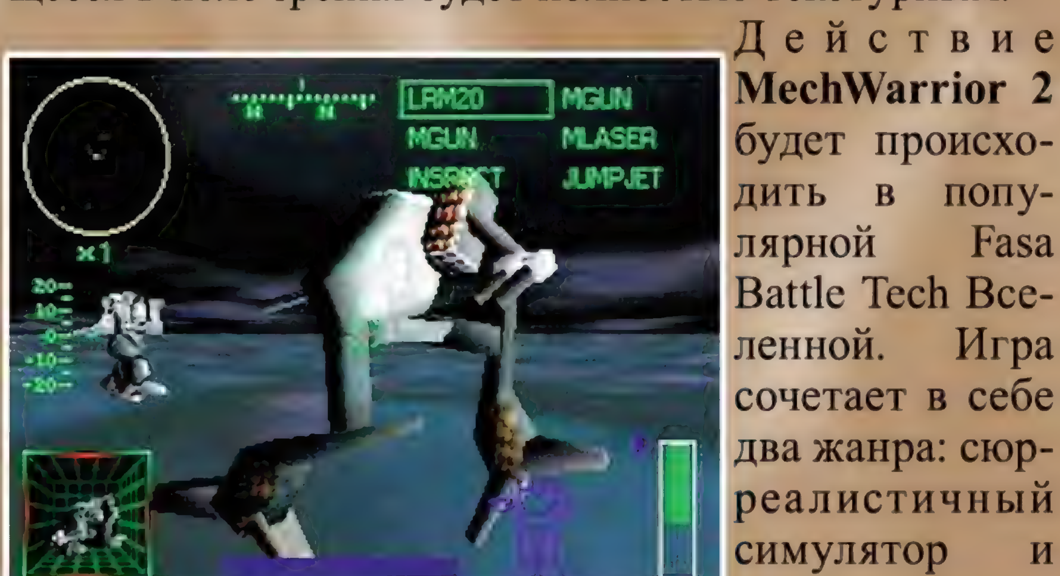
СКОРО

Тема: Сражения роботов
Платформы: Sony PlayStation, Sega Saturn
Издатель: Activision
Выход: Зима 1996-1997 года

Не так давно поклонники Sony PlayStation получили великолепный подарок — игру Krazy Ivan, которая до настоящего времени являлась единственным боевым симулятором в стиле MechWarrior и Earth Siedge. Но вот не за горами появление на игровых платформах супер гиганта PC — **MechWarrior 2.**

В данный момент основная задача программистов — создание достаточно продолжительной, но не занудной, красочной игры, удивляющей своими цельнометаллическими «колоссами». По известным на сегодняшний день данным в игре будет 32 PC-шных миссии. Враги, скорее всего, останутся прежними: подвижные роботы, пушки, нашпигованные новейшей инженерией здания, таящие в себе кучу опасностей горы. Все миссии будут схожими с версией для PC, хотя планируется добавить и определенное количество новых суперусилителей, брони и вооружения. Кроме того, к уже виденным миссиям добавятся 16 совершенно новых сражений с вражескими захватчиками из кланов Волка и Ястреба. Все находящееся в поле зрения будет полностью текстурным.





Действие **MechWarrior 2** будет происходить в популярной Fasa Battle Tech Вселенной. Игра сочетает в себе два жанра: сюрреалистичный симулятор и добротно выполненную стрелялку. На выбор игрока предлагается 12 различных по своей боевой мощи машин, каждая из которых может быть снабжена более чем двадцатью различными наворотами. Не исключено, что события в **MechWarrior 2** будут происходит в различных погодных условиях, будь то дождь или снег, а также в разное время суток. Игра изобилует зрелищными взрывами и спецэффектами.

Каждый вражеский робот может быть истреблен по-своему. Попробуйте сначала отстрелить гиганту верхние конечности, а потом спокойно расправиться с остатками создания; можете просто разнести врагу двигательный элемент, тем самым повергнув его на землю, где он уже не сможет ничего сделать.



Выход игры намечен на эту зиму, так что подождем и повоюем.

СКОРО

Секреты

Daytona USA

Sega

Джеффри будет принимать глупые позы, если Вы введете этот код. На экспертном уровне подъедьте к статуе Джеффри и встаньте перед ним. Теперь быстро нажмите кнопку **X.** Он встанет на голову.

Выбор машины.

На экране заставки нажмите и держите ⇩/⇨, **L, R, C, Y.** Как только все кнопки нажаты, нажмите **Start.**

Вид с высоты птичьего полета.

Выберите режим **Saturn,** затем выберите трассу. Во время выбора машины в режиме **Time/Lap** нажмите и держите **Start.** После окончания гонки выберите повтор **(replay).** Теперь в любое время нажмите кнопку **R,** чтобы получить вид с высоты птичьего полета.

Чтобы спидометр показывал километры, а не мили, на экране заставки на втором джойстике нажмите и держите **x+y+z** и на первом нажмите **Start.**

А этот код поможет значительно продвинуться в гонке. В любой момент соревнований нажмите и держите кнопку **Z,** что значительно приблизит Вас к лидирующим машинам. Теперь Вы можете без особого труда обогнать их.

F1 Challenge

Virgin

Место в начале гонки.

Введите эти коды после того, как Вы выбрали **Automatic** или **Manual Transmision.**

1 Место — **Левый Шифт, X, Y, Z**
4 Место — **Левый Шифт, X, Y**
7 Место — **Левый Шифт, X, Z**
10 Место — **Левый Шифт, X**
13 Место — **Левый Шифт, Y, Z,**
16 Место — **Левый Шифт, Y**
19 Место — **Левый Шифт, Z**
22 Место — **Левый Шифт**

Bug!

Sega

Дополнительные продолжения.

После того, как Вы прошли первый уровень, умрите. Теперь, когда появится экран с надписью **Press Start,** нажмите и держите ⇨, а затем нажмите **Start.** После этого войдите на экран начала игры с надписью **Start Game,** нажмите и держите ⇨, потом нажмите **Start.**

Bust-A-Move 2

Acclaim

Задний фон.

Введите на экране заставки код: **X,** ⇦, ⇨, **X.** Если код введен правильно, то в нижнм правом углу появится маленький мальчик. Теперь Вы можете играть с новым задним фоном.

Darius Gaiden

Acclaim

Чтобы получить девять кредитов, введите следующий код:

Нажмите **X, A, Левый Шифт, Правый Шифт,** ⇦, затем нажмите и держите **Левый Шифт** и нажмите **X, C, Z, A,** ⇨, ⇨. Если код введен правильно, то Вы услышите звук.

Creature Shock

Data East

Коды уровней

Уровень 2 — **2866**
Уровень 3 — **9830**
Уровень 4 — **8180**
Уровень 5 — **6581**
Уровень 6 — **1322**

College Slam

Acclaim

Этот код откроет доступ к секретной команде.

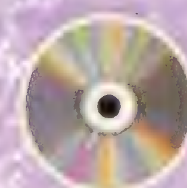
На экране начала игры введите ⇦, ⇧, **B,** ⇧, ⇩, ⇧, ⇨, **C.** Теперь Вы сможете сыграть за новую команду.

Baku Baku

Sega

Попробуйте ввести этот код, и Вы получите доступ к новому режиму **League.**

На экране начала игры (с листьями и глазами) нажмите **B, A, C,** ⇧, **B, A, C,** ⇧, а затем **START.**



Секреты

Rayman
UbiSoft

Эти коды значительно помогут Вам в игре.

Жизни: **XNB9FM!Z2?**

Закончить уровень Music: **J5VLFP58VB**

Закончить уровень Mountain: **J5K!ZZC8MD**

Закончить уровень Cave: **SM!KV7WSXD**

Доступ к Space Mama: **T64H5M!?BB** или **T64H5M!!?BB**

Доступ к Skops: **?2MC9J!GTB**

Завершить уровень Image: **SX2!ZP58MD**

Все за исключением последнего уровня: **SD3BKFOOMN**

Код для сражения с боссом с 99 жизнями: **942KV3W9XD**

Неограниченные продолжения: на экране продолжения **(Continue)** нажмите ⇧, ⇩, ⇨, ⇦, чтобы получить 10 продолжений.

Окно телевизора (зачем это надо?!): поставьте игру на паузу, нажмите и держите кнопку **R2,** затем введите ○, ○, ⇦, ○, ○. Чтобы вернуть нормальное изображение, введите код еще раз.

Jumping Flash!
SCE

Облака: на экране заставки нажмите и держите **L1+L2+R1+R2.** Когда облака начнут двигаться быстрее, значит, код сработал. А вот зачем это надо, я не знаю.

Stage Select: на экране заставки введите: ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ✕, ✕, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ✕, △, ✕, △. Часть заднего фона станет красной. Теперь начните игру.



Crash Bandicoot
Sony

Коды уровней:

Castle Machinery: ○, ✕, ✕, ○, □, ○, □, □.

Slippery Climb: ○, □, □, ✕, △, □, □, △.

Boulder Dash: □, ✕, △, △, ✕, □, ✕, △.

Дополнительные жизни:

В начале каждого уровня опустошите корзины, поставьте игру на паузу, нажмите **select,** чтобы появилась карта, а затем нажмите **X.** Вы опять окажетесь в начале уровня, а все корзины будут полны фруктов. Вы можете повторять этот трюк столько раз, пока не соберете необходимое количество фруктов.

Viewpoint
Electronic Arts

Коды уровней:

Уровень 1-1 **CGG**
Уровень 1-2 **CLL**
Уровень 1-3 **CRR**
Уровень 2-1 **FGD**
Уровень 2-2 **FLJ**
Уровень 2-3 **FRN**
Уровень 3-1 **HGD**
Уровень 3-2 **HLG**
Уровень 3-3 **HRL**
Уровень 4-1 **KGG**
Уровень 4-2 **KLD**
Уровень 4-3 **KRJ**
Уровень 5-1 **MGJ**
Уровень 5-2 **MLD**
Уровень 5-3 **???**
Уровень 6-1 **PGL**
Уровень 6-2 **PLG**
Уровень 6-3 **PRD**

Thunder Strike 2
U.S. Gold

Коды уровней.

South America:
1. ONHVOV6VEBDU55Q
2. 2NH7OV9VEFDQ592
3. 7RH3OV7AEFD64BI
4. 8NH3OV8EEJD24PI

Gulf 2 – Oil Dispute:
1. VNHROV0E6JDE53I
2. ORHVOU066NDA53A
3. IFHDOU066NDA53A
4. NJHPOUKE6VDI5BI

Stealth:
1. 07HPOUOQAUDE45A
2. U7HLOUNIAUDA5RA
3. AFHPOUOQAUDE45A

Central America:
1. FJHLOUGII2CE4KI
2. G7HHOU72I2CA5R2
3. 2BHPOURQI6CM58A

South China Sea:
1. KRG5OURQ26GE4J2
2. ORGLOUTI3AGA5UI
3. FRG9S1CM3EGM52I

Panama:
1. 93G5SD9UNGGE4OA
2. WG55HUENGGA44SQ
3. JNGH4CPUNKGM5TI

Eastern Europe:
1. L3GG44O6VOEE5R1
2. F7GK5S2QVOEA41A
3. 27GK5OUMV4EM58Q

Gulf 1 – Canyon
1. 7FGK48T6R8ME4NI
2. 8JGK48VUR8MA5JQ

Конец

T7GK28U2SCMM4OI

Zero Divide
Zoom

Секретная игра.

Это потрясающая секретная игра, она Вам обязательно понравится. На втором джойстике во время загрузки игры нажмите и держите **START** и **SELECT.** Если все сделано правильно, то появятся слова **BONUS GAME,** которые означают, что теперь вам доступна секретная игра. Сыграйте в нее.

Assault Rigs
Sony

Все коды в этой игре должны быть введены перед тем, как появится надпись **«Now Loading»** и прыгающий диск или во время них. Нажмите и держите **R1**+○, а затем введите код.



Секретная игра: отпустите **R1** и ○, затем нажмите Вверх, Влево, Вниз, Вправо. Теперь начните обычную игру. Вместо нее Вы сможете сыграть в секретную игру.

Изменить цвет: отпустите **R1** и ○, нажмите ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ⇧, ⇩, ⇦, ⇦, ⇨, R1. Герой в левом нижнем углу подтвердит, что код введен правильно.

Изменить цвет wingman: нажмите и держите **R**, теперь 10 раз нажмите **Start**.

Alien Trilogy
Acclaim

Выбор уровня: Войдите на экран паролей и введите: **G0LVLXX**.

Вместо **XX** поставьте номер уровня, который Вам нужен.

Все виды оружия: Войдите на



экран паролей и введите: **«IGOTPINK8CIDBOOTSON»**. Теперь у Вас будут все виды оружия.

Criticom
Vic Tokai

Коды уровней:

Уровень 2

DAYTON: **sier**
DELARA: **phan**
DEMONICA: **gone**
EXENE: **sphe**



GORM: **cham**
SID: **odth**
SONORK: **play**
YENJI: **spid**

Уровень 3

DAYTON: **eter**
DELARA: **king**
DEMONICA: **worl**
EXENE: **wing**
GORM: **marv**
SID: **batm**
SONORK: **chro**
YENJI: **star**

Defcon 5
Data East

Секретная игра.

Войдите в **VOS** и выберите **defense: communication: local communication**, затем нажмите △. Теперь Вы получите доступ к секретной игре.

In The Hunt
Xing

Выбор уровня: установите курсор на **Start** и нажмите ⇧/⇦ + ○ + **Select.**

Ускорение: поставьте игру на паузу. Нажмите и держите △ + **R2** и снимите игру с паузы. Отпустите все кнопки

Замедление: поставьте игру на паузу. Нажмите и держите △+ **L2** и снимите игру с паузы. Отпустите все кнопки.

Неограниченное количество продолжений: на экране отсчета, после того, как Вы умерли, нажмите и держите △+ **Select**, а затем нажмите **Start.**

Descent
Interplay

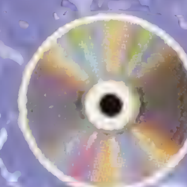
Все оружие: △, □, ○, ✕, △, □, ✕, △, □, ✕, ○, □.

Коды уровней:

2 – DBG4B-JB7S7-DS4#Y-MSBYB
3 – QQM#B-7B7S7-DHLTQ-8VBXV
4 – SGVFB-JM7TB-GNMXG-JWB5V



5 – N*5KB-STLVQ-HC344-62B3B
6 – Y8FPB-SL3TB-JAM66-S9D2V
7 – XORTB-SQGTB-HBMC8-VBF#B
8 – RH2FB-NV70*-GBL5Q-*BBBB
9 – 8SHKB-9WLT*-JPLD8-NCCKB



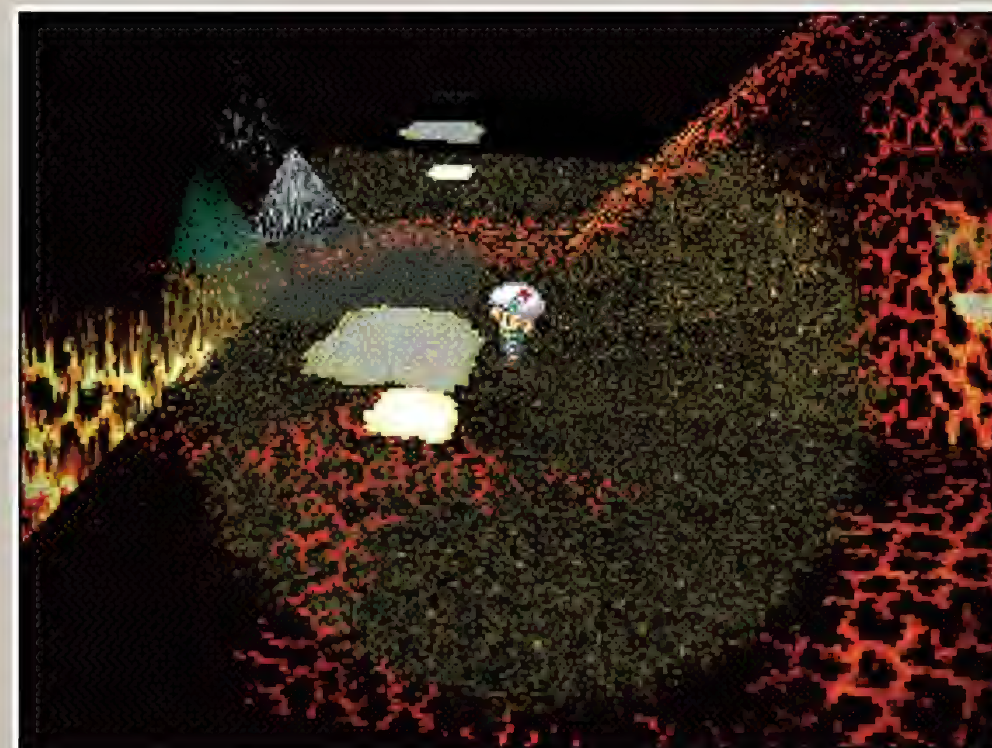
Около двух лет назад на платформе 3DO появилась незатейливая, но красивая и интересная RPG-игра Guardian War, выпущенная компанией Microcabin. И вот не так давно на мировом рынке появилась еще одна игра этого жанра, созданная той же компанией — **Lucienne's Quest**.

Как известно, наибольший интерес в играх этого жанра составляют не отличная графика и звук, хотя и это немаловажно, а интересный и замысловатый сюжет. Чем больше в игре загадок, головоломок и препятствий в образе жестоких и коварных порождений тьмы, тем больше она находит поклонников, тем выше ее популярность.

Но давайте вернемся к **Lucienne's Quest.** Если Вы помните, то сюжет Guardian War не страдал особой оригинальностью. К сожалению, то же можно сказать и о **Lucienne's Quest**. Конечно, разработчики пытались как-то продвинуть сюжет последнеи, но он все равно далек от таких шедевров, как Final Fantasy и Breath of Fire.

Главная героиня игры — маленькая девочка Люсьен, живущая среди народа Джунина. Являясь правой рукой местного могущественного волшебника, она наделена магической силой. Оставив родной городок, волшебник отправился странствовать по свету, не забыв оставить в качестве защитника города именно Люсьен. Темные силы во главе со Смертельной Тьмой, решив, что настал тот день и час, когда народ Джунина может быть повержен, ринулись в атаку. Но не тут-то было — Люсьен решается постоять за родной город. Вот, в общем-то, и вся история.

Действие **Lucienne's Quest** происходит в разных уголках планеты. Это и леса, и заснеженные вершины гор, труднодоступные подземелья, го-













Тема:	**RPG**
Издатель:	**Microcabin**
Разработчик:	**Microcabin**
Оценка:	**4-**





тические замки, знойные пустыни и даже другие измерения. Окружающая обстановка выполнена с помощью трехмерных полигонов, что выглядит довольно пикселизовано. В общем-то сами персонажи выполнены неплохо, со знанием дела, хотя многие из них навевают воспоминания о чем-то давно забытом, ранее виденном.

Сама Люсьен обладает самыми обычными качествами RPG персонажа: HP (жизненная энергия), MP (магические единицы) и, конечно же, широкий спектр всевозможных дополнений. С интерфейсом игры Вам придется немного повозиться, но, побродив по уровням, Вы освоитесь. Невозможно не заметить такую приятную черту игры, как изменение углов камеры. При желании игрок всегда может поменять неудобный вид на происходящее на более выгодный.

А теперь несколько слов о самых неудачных моментах **Lucienne's Quest**. Во-первых, это чудовищно долгое время загрузки между уровнями, которое уже после 20-30 минут игры просто выводит из себя, тем более, что жанр RPG включает в себя довольно продолжительные скитания «по городам и весям». Во-вторых, текст разговора персонажей не очень разборчив и беден, тем более что сами персонажи буквально микроскопичны. И, в-третьих, в игре присутствует какая-то неопределенность, которая не только не рассеивается по мере прохождения игры, а, наоборот, давит и давит на игрока.



Поскольку для 3DO были созданы лишь две игры этого жанра — **Lucienne's Quest** и Guardian War, если, конечно, исключать японские разработки, то приходится довольствоваться тем, что есть. Остается только надеяться, что производители все же решат удовлетворить спрос на хорошие RPG игры, правда, уже на M2.





ROBINSON'S REQUIEM

Robinson's Requiem является отличным примером того, как можно хорошую концепцию испортить плохим претворением в жизнь. Скажите, в какой еще игре Вам предоставляется возможность ампутировать своему персонажу ноги, чтобы удачно закончить игру, либо позволить ему поэкспериментировать на самом себе разнообразные экзотические травы и лекарства. Вообще, идея построения всего игрового вокруг борьбы главного персонажа за свое выживание на чужой планете имеет в себе просто гигантский потенциал, который, к сожалению, так и не был до конца реализован. Действие игры протекает в 22 веке, когда из-за перенаселения земляне начали поиски для себя других мест обитания. Для этих целей на неизведанные планеты посылались «Робинзоны», в задачу которых входило определить пригодность планет для проживания на них людей. Вы выступаете в роли такого космического Робинзона, которого под конец его карьеры волею судеб забрасывает на неизведанную планету Заратустра, откуда ему нужно найти способ вернуться домой. В начале игры, все, что у Вас имеется, так это оставшаяся на герое одежда, а также компьютер, который на протяжении всей игры дает Вам практически всю доступную информацию о физическом самочувствии нашего Робинзона.

В любой необходимый момент игрок может проверить его пульс, кровяное давление, а также температуру тела. Этот компьютер особенно будет полезен для определения пригодности пищи, которую Вы найдете в этом затерянном мире. Отравление едой является лишь одной из многих проблем на этой планете. Кроме этого, игроки могут пострадать от солнечного удара, местных представителей животного мира, а также от встреч со своими бывшими приятелями, такими же Робинзонами, как и Вы. У них, к сожалению, та же цель, что и у Вас: выжить, поэтому игрокам придется с ними сражаться, используя для этого любое подходящее орудие защиты.

Как уже было сказано выше, главной целью игры выступает борьба за выживание, а для этого Вам придется изучить каждый сантиметр местности, избежать как можно больше неприятностей, найти все необходимые предметы и орудия, поэкспериментировать со всеми найденными Вами травами, и в конце концов, просто победить в бою всех недоброжелателей. Ваше приключение будет происходить в пустыне, в джунглях и на равнинах этой далекой планеты, так что особо скучать не придется.

Тема:	**3D Бродилка**
Издатель:	**Readysoft**
Разработчик:	**Silmarils**
Другие платформы:	**PC**
Оценка:	**4-**

Теперь поговорим о недостатках. Для начала, это просто неудовлетворительное управление. Игра протекает от первого лица в трехмерном мире, а все, что Вы можете делать, так это идти вперед. К сожалению, все наши долгие поиски найти возможность развернуться, хотя бы на несколько градусов, увенчались провалом. Посмотреть в сторону и назад просто невозможно, что довольно странно, имея в виду трехмерный мир, в котором Вы находитесь. При встрече с другими персонажами просто невозможно точно остановиться для нанесения удара, что может заставить очень сильно понервничать всех, кто попытается попробовать данный продукт в действии. Интерфейс игры довольно запутанный, однако этот аспект и не сильно расстраивает. Что же касается графики, то здесь все довольно неприглядно. В окошке, занимающем 2/3 экрана, мы могли бы теоретически получить неплохое изображение, однако, оно только на среднем уровне. Все движется недостаточно быстро, но игровому процессу это особенно не мешает. И если бы не управление, то эта игра могла бы стать достойной покупкой для многих владельцев 3DO.

В завершение можно лишь сказать, что эта игра, наверное, последняя, которая вышла на эту приставку, поэтому особо жаловаться на нее и не приходится. Если Вам уже просто не во что сыграть, то Robinson's Requiem легко сможет заполнить собой образовавшуюся пустоту. Если смотреть объективно, то ее концепция достаточно интересна и оригинальна, но в то же время, ее воплощение слишком далеко от совершенства, чтобы рекомендовать игру всем.















Cyberdillo

Тема:	**Приключения**
Издатель:	**Panasonic**
Разработчик:	**Pixel Technologies**
Оценка:	**4**

Неоспоримо, что вышедшая недавно игра **Cyberdillo** адресована самым маленьким любителям видеоигр. Она включает в себя сразу два жанра — это DOOM'подобная стрелялка, совмещенная с решением простейших головоломок. В некоторых миссиях игроку потребуется либо найти и применить где-то на уровне ключ, либо включить с помощью имеющегося в его арсенале электрооборудования компьютерные сети, либо взорвать трансформаторы, открывающие потайные двери, и т. д. Действие игры разворачивается в самых ужасных местах города: в подвалах домов, заброшенных бойлерных, общественных местах и т. п.





Главный герой — полуживотное — полукибернетический механизм, за коего Вы и будете выступать на протяжении всей игры. Ваша задача — пройдя огромное количество небольших уровней, очистить город от всякого рода нечисти и, конечно же, в конце путешествия сразиться с боссом, который и создал нынешнюю неразбериху. А вот враги в **Cyberdillo** довольно необычны: от детских игрушек и заводных танков до огромных телевизоров. В игре используется более пятнадцати видов оружия и около шести видов различных защит, причем некоторые виды вооружения используются не для уничтожения врагов, а для подключения приборов на уровнях. Также, можно найти некоторые полезные вещи, которые дадут возможность, например, летать. В игре неплохо выполнена карта. По ней всегда



можно сориентироваться и понять, что где находится.

Вот, наверное, и все особенности **Cyberdillo,** отличающие ее от других DOOM'подобных игр. Многоцветная гамма, совмещенная с юмористическим настроем игры и приятным музыкальным сопровождением, создает благоприятное впечатление, хотя при приближении врагов Вы, скорее, почувствуете озноб, так как многие из них превратятся в уродливое нагромождение пикселей. Тоже самое можно сказать и о звуковых эффектах, которые выполнены на достаточно низком уровне.

Последнее, что можно добавить, это то, что **Cyberdillo** — единственная детская стрелялка, так что, собственно, и выбирать то не из чего. Тем более, что конечный продукт получился довольно интересным.







OLYMPIC SUMMER GAMES

Олимпийские игры уже давно прошли, но состязания между атлетами, сидящими в креслах перед телевизором, могут еще продолжаться благодаря последнему произведению на эту тему, которое может пополнить Вашу библиотеку игр для 3DO. Из всех видов спорта самым сложным для представления в электронном виде до сих пор остается баскетбол и легкая атлетика. Тем более интересна попытка U.S. Gold сделать свою собственную версию последнего для владельцев 32-битных игровых приставок. Этот новичок в спортивных играх определенно мог бы привнести нечто новое и оригинальное в создание подобных игр, однако, к сожалению, этого не произошло. Получив официальную лицензию от Олимпийского комитета, компания представила нам добротно сделанную копию классической игры от Konami, «Track and Field», которая начала свою жизнь еще в далеком 1981 году. С той поры в игровом процессе мало что изменилось, и многие игроки еще помнят тот основной принцип, на котором основаны все подобные игры — жмите на кнопки как можно быстрее. Да, все произведения в этом жанре не требуют ни мозговых усилий, ни знаний реальных видов спорта, даже опыт и мастерство игроков не так уж и важны. Но ни одна другая игра не предоставляет такого чистейшего удовольствия от состязания в скорости нажатия кнопок между соперниками, как «Track and Field» и прочие, построенные на ее основе. Правда, стоит заметить, что не весь игровой процесс **Olympic Summer Games** построен по этому



сценарию. Тот факт, что в ней Вы можете найти не только легкоатлетические состязания, но и многие другие, делает ее достаточно разнообразной, чтобы быстро не надоесть.

Итак, всего в игре 15 видов спорта. Бег на разные дистанции, разнообразные прыжки, метание молота, бросание копья, фехтование, стрельба, плавание

Тема:	**Спорт**
Издатель:	**U.S. Gold/Panasonic**
Разработчик:	**Silicon Dreams**
Другие платформы:	**Sony Playstation, Sega Saturn**
Оценка:	**4**

и даже поднятие штанги. И, наверное, единственным отступлением от основной формулы игры выступает стрельба из лука, когда игроку приходится действительно целиться в мишень, одновременно следя за силой и направлением ветра. В остальных же видах соревнований Вам придется заполнять в определенный момент шкалу силы участника путем нажатия на бешеной скорости кнопок, а в случае, к примеру, бега, эти действия будут отождествлять собой скорость передвижения ног у Вашего бегуна. Что касается собственно самого игрового процесса, то одиночная игра может очень быстро надоесть. Поэтому, относитесь к ней, как к тренировке перед состязанием с живыми соперниками. Только так можно действительно оценить все прелести **Olympic Summer Games**. Начав игру, Вы можете выбрать себе одну из 30 стран, за которую будете играть, однако этот выбор довольно скромен. Как не странно, России, как таковой, в этом списке мы не нашли, хотя можно предположить, что под нашим флагом создатели игры поместили участников летней олимпиады из всего бывшего Советского Союза. Графически данный продукт одновременно и радует, и огорчает. Радует, что вся игра построена на трехмерном «движке», с полигонными игроками и стадионами. Но 3РО не совсем приспособлена для такой графики, так что все игроки полностью лишены текстур и детализации, поэтому лучше бы они были плоскими. Однако, некоторые моменты в **Olympic Summer Games** действительно поразят Вас.

Тем не менее, советовать всем эту игру было бы неправильно. Ее игровой процесс несколько непривычен, графика, которая спасала подобные игры для других 32-битных приставок, хотя и интересная, но не достаточно красочная. В общем, **Olympic Summer Games** можно, скорее, назвать «культовой» игрой. Она способна привлечь к себе определенную часть игроков, которые будут от нее без ума. Но все остальные пользователи вряд ли смогут понять, чем она хороша.













Секреты

Killing Time
Studio 3DO

В одном из предыдущих номеров мы уже помещали коды к этой игре. В этот раз мы предлагаем ряд новых секретов. Но для того, чтобы их ввести, необходимо знать ранее опубликованные коды. Для тех, у кого нет такой возможности, мы помещаем их снова.

Прежде всего, необходимо начать игру заново. На экране ввода имени игрока введите **«.evorgrah»**. Не забудьте поставить точку перед буквой **«е»**, иначе коды работать не будут.

После этого выберите уровень сложности (любой, какой хотите) и передвиньте курсор на **«ОК»**. При нажатии кнопки А Вы услышите звук, а окно для ввода имени будет пустым.

Теперь в это окно вносите коды, перечисленные ниже, для различнх возможностей. Например, при вводе **«..ATI123ABCF»** Вы начнете игру с **Attic Memories: Short But Sweet** с непобедимостью, тремя ключами, тремя **winged vessels** и огнеметом. До тринадцати букв и цифр может быть введено после кода местоположения.

Районы в Killing Time:

..A1	Hargrove's Storeroom
..A2	Losing Your Ka
..A3	Darkling Attic: Atum's Nightfall
..A4	Attic Intro: Curse Of Matinicus
..A5	Bloodclock Hunting
..A6	Time2Die
..AT	Attic Memories: Short But Sweet
..BL	Ballroom: Ghostclock
..C1	Outer Patio: Invitation To Death
..CY	Conway Courtyard: Duck And Cover
..DN	Dining Room: Lingering Guests
..E1	Circus Mortus
..E2	Columns Of Seth
..E3	Pyramid Of Pain: Osiris Hunting
..EW	Tess's Temple
..GH	Great Hall: Robert's Welcome
..H1	Hedge Your Bets
..H2	Tommygun Garden: Don't Get Clipped
..H3	Old Foundations: Tess's Secret Path
..K2	Pleased To Meat You
..KT	Hell's Kitchen: Chef's Night Out
..L1	Gangster U: A Hardcover To Look Up
..LB	Byron's Library: Spines Without Pages
..LG	Tess's Lounge
..S1	Sewer Rats
..S2	Necropolis
..S3	Have a Ball
..SW	Dankmosphere
..TR	Tess's Room
..U2	Bonus Blast: The Roaring Twenties
..U3	Cleaning Your Clock
..U4	Room Service 4 Tess
..UH	Upper Hall: Flapper's Palace
..UW	Maids In The Shade
..W1	Assyrian Experience: Go East
..W2	Pyroglyphics
..W4	Elevator Shoes
..W5	Hopscotch On The Rocks
..WC	Lydia's Mummy Dearest
..WW	Egyptian Switches

Коды Winged Vessel:

Чтобы ввести эти коды, сначала необходимо ввести код района, а затем добавить следующиее буквы и нажать кнопку **А**. Например, **«..АТАВС»**.

A = Урон (камень 3 в правом крыле)
B = Неуязвимость (камень 10 в правом крыле)
C = 200% здоровья (камень 9 в правом крыле)
E = Карта опасностей (камень 6 в правом крыле)
H = Авто карта (камень 4 в правом крыле)
L = Невидимость (камень 7 в правом крыле)
M = Секреты на Карте (камень 8 в правом крыле)
R = Бомба (камень 1 в правом крыле)
Y = Неограниченное вооружение (камень 5 в правом крыле)

Коды ключей:

Для ввода этих кодов следуйте инструкции к кодам Winged Vessel.

0 = камень 2 в левом крыле
1 = камень 3 в левом крыле
2 = камень 6 в левом крыле
3 = камень 4 в левом крыле
4 = камень 10 в левом крыле
5 = камень 9 в левом крыле
6 = камень 8 в левом крыле
7 = камень 7 в левом крыле
8 = камень 5 в левом крыле
9 = камень 1 в левом крыле

Коды оружия:

D = Двойной пистолет 30 зарядов
F = Огнемет 20 зарядов
S = Дробовик 5 зарядов
T = Ружье 30 зарядов

Код неуязвимости:

Сначала введите код района, а после добавьте букву **«I»**. Затем нажмите кнопку А. Вы начнете игру с 1% здоровья, который не будет ни уменьшаться, ни увеличиваться. Например: **«..ATI»**.

Коды для Game Guru

BattleSport
Studio 3DO

Коды должны быть совмещены с файлом сохраненной игры.

Деньги:

$99,999.......YFLNLWXEWXF

$16,777,215...XFFEEDDEWXF

Режим турнира. Коды танков:

Танк	Код
Stinger	LJTJVXF
Invader	JHTJVXF
T-Shark	HFTJVXF
Repulse	ZDTJVXF
Scorpion	XWSJVXF
Brawler	VUSJVXF
Stingray	TSSJVXF
Past-Time	MLSJVXF
Quazar's	KJSJVXF
B'Sotto	IHSJVXF

Режим турнира. Коды противников:

Противник	Код
Arson	HWXIVXF
Snyper	GVXIVXF
Rage	ZUXIVXF
Shadow	YTXIVXF
Bull	XSXIVXF
Bog	RMXIVXF
Kubo	QLXIVXF
Ariana	PKXIVXF
Veteran	OJXIVXF
Androminus	NIXIVXF
Pthark	MHXIVXF

Режим двух игроков. Коды танков.

(совместите с файлом bs_123gosets)

Танк	Игрок1	Игрок2	Оба игрока
Invader	GSXJXXF	ZSXIXXF	RSXSXJXXF
T-Shark	UMXJXXF	TMXIXXF	GNXMXJXXF
Repulse	TLXJXXF	SLXIXXF	YMXLXJXXF
Scorpion	SKXJXXF	RKXIXXF	WLXKXJXXF
Brawler	RJXJXXF	QJXIXXF	UKXJXJXXF
Stingray	QIXJXXF	PIXIXXF	SJXIXJXXF
Past-Time	PHXJXXF	OHXIXXF	QIXHXJXXF
Quazar's	OGXJXXF	NGXIXXF	OHXGXJXXF
B'Sotto	NFXJXXF	MFXIXXF	MGXFXJXXF

Чтобы создать файл bs_123gosets на Вашей системе, по крайней мере, одна action игра должна быть сыграна.

Cyberia
Interplay

Совместите с файлом **CYBERIAWork**

Активирует все уровни:

14 кодов

IXXXXXXWXXXXXXF (код1 из 14)
WXXXXXXXXMMSXXF (код 2 из 14)
KXXXXXXUXXXHXXF (код 3 из 14)
GXXXXWXXXWXCXXF (код 4 из 14)
TWXWXWXWXWXTWXF (код 5 из 14)
MXXXXXXXXWXIWXF (код 6 из 14)
GWXWXXXXXXXDWXF (код 7 из 14)
VXXXXWXWXWXUVXF (код 8 из 14)
IWXWXWXWXWXJVXF (код 9 из 14)
GXXXXXXWXWXEVXF (код 10 из 14)
TWXWXWXWXWXVUXF (код 11 из 14)
LXXXXXXWXWXKUXF (код 12 из 14)
XWXWXWXWXWXFUXF (код 13 из 14)
QVXUUWF (код 14 из 14)

Совместите с файлом **CYBERIAx.log** (**x** — имя, которое Вы вводите, начиная играть в Cyberia)

Активирует все уровни:

11 кодов

IXXXXXXWXXXXXXF (код 1 из 11)
SWXWXWXWXDVSXXF (код 2 из 11)
LXXXXXXWXWXHXXF (код 3 из 11)
HWXXXXXXXXXCXXF (код 4 из 11)
UXXWXWXWXWXTWXF (код 5 из 11)
JWXWXWXWXXXIWXF (код 6 из 11)
ZXXXXWXWXWXDWXF (код 7 из 11)
UWXWXWXWXXXUVXF (код 8 из 11)
KXXXXWXWXWXJVXF (код 9 из 11)
YWXWXWXWXXXEVXF (код 10 из 11)
TWXVUXF (код 11 из 11)

Killing Time
Studio 3DO

Все Winged Vessels (два кода)

GDDGVXF (Код 1 из 2)

PHHGGFFEEDDLVXF (Код 2 из 2)

Все ключи (два кода)

SDDSVXF (Код 1 из 2)

HHHGGFFEEDDXVXF (Код 2 из

Phoenix 3
Studio 3DO

Все виды оружия с полным боезапасом на планетных уровнях.

Введите коды один за другим:

Код 1: LPIUXNGUXDXCWXF
Код 2: UUXOHUXMFUXTVXF
Код 3: RLEIVXF

Все виды оружия на космических уровнях:

Код 1: JUXKXXF
Код 2: JWXIXXF
Код 3: IUXOHUXMFUXFXXF
Код 4: MLEWWXF





Pandora Directive — продолжение известной игры Under A Killing Moon. Мы уже ознакомили Вас с идейной частью **Pandora Directive**, теперь же пора перейти к содержательной, т.е. к полному прохождению.

Для начала несколько технических деталей, без которых Вам будет довольно затруднительно пройти игрушку до конца. Во-первых, это относится к тем, кто не особенно «дружит» с английским языком. Не все диалоги будут приводиться дословно, поэтому иногда придется самостоятельно подумать над тем, что же все-таки необходимо сказать или сделать. Например, если в тексте будет фраза типа «Заплатите ему еще 100$», то Вы должны сделать примерно следующее:

– выбрать пункт меню «**Offer from inventory**»

– найти необходимый предмет (в данном случае «**cash**»),

– вновь нажать «**Offer from inventory**»

– и, наконец, выбрать **100$**.

Выглядит немного запутано, но на деле все оказывается достаточно просто — немного практики, и Вы сумеете проводить подобные действия без запинки.

Второй момент, на которой хотелось бы обратить внимание, также касается диалогов. В тексте солюшена может встретиться фраза типа «диалог А-А-В-С-В». В правом нижнем углу экрана находится панель с вариантами ответов (или реплик — если Вы начинаете беседу); всего три ответа, соответственно промаркерованных А,В,С. В данном случае, вышеуказанную комбинацию нужно трактовать следующим образом — Вы выбираете первый ответ (реплику), опять первый, затем второй, третий и вновь второй.

Третье замечание относится к системе управления в игре. Для тех, кто не сведущ, напоминаю — движение осуществляется при помощи мыши, поднятие головы и повороты — при помощи курсорных клавиш. Переключение между режимом движения (**Movement mode**) и инспектирования (**Interactive mode**) — клавиша Пробел. Список можно продолжить, но это самое необходимое, а остальное Вы легко найдете в справочной системе **Pandora Directive** (проще говоря — в Help'е). Если Вы не очень хотите шастать от одной точки назначения до другой на своих двух, то прибегнете к помощи карты (**Map**). Выберете пункт назначения и прямиком отправляйтесь туда (кнопка **Travel to**).

Четвертый момент — скорее неболь-

шая оговорка касательно того, что **Pandora Directive** можно пройти как минимум тремя различными способами, здесь описан один из них; больше того в игре существует два режима — тренировочный (**ENT**) и полный (**GP**). Данный солюшен годится для обоих.

И, наконец, последнее. Возьмите за правило осматривать (**Examine**) все предметы, которые находите. Разберитесь с объединением предметов (**Combine**). Короче говоря, поэксперементируйте с управлением, различными игровыми объектами и т.п., чтобы сесть за прохождение в полной боевой готовности...



СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ

Итак, Вы выступаете в роли частного детектива — Текса Мэрфи (**Tex Murphy**), нанятого Гордоном Фитзпатриком (**Gordon Fitzpatrick**). Основная задача первого и нескольких последующих дней — найти некого Томаса Мэллоя (**Thomas Malloy**).

К делу Вы приступаете не с пустыми руками — карман приятно оттягивает бумажник, туго набитый четырьмя тысячами «зеленых» — гонорар за работу. Но самое главное, Вам известно, что Томас проживает в отеле Ритз (**Ritz**). Что же, для начала не так уж плохо.

Игра начинается (после длинного видеоролика) в спальне Текса Мерфи (**Tex Murphy' bedroom**). Здесь делать нечего, поэтому покиньте это помещение. Для этого выходите в дверь, возле которой находится игрушечный пони. Таким образом, Вы попадете в офис Текса.

Осмотрите визитку Гордона, которая находится в Вашем багаже (**Examine business card**). Теперь Вы знаете, как с ним связаться в случае каких-либо затруднений. Подойдите к большому рабочему столу и откройте верхний левый ящик. В нем находится счет из Electronics shop на 1230 долларов. Осмотрите его. Для интереса (на прохождение это влияет) посмотрите на фотографию, лежащую на столе — увидите впечатляющий видеоролик. Теперь развернитесь на 180 градусов — перед Вами будет небольшой столик, на котором лежит складной нож (**Jack-knife**), возьмите его.

Все, здесь больше делать нечего. Опять поворачиваемся на 180 градусов (находимся лицом к рабочему столу) и идем вперед к запасному выходу. Оказываемся на лестнице черного хода. Поворачиваемся на 90 градусов по часовой стрелке и спускаемся на землю. Впереди будет маячить небольшой киоск, в котором работает симпатичная девушка Челсия (**Chelsea**). Подойдите и поговорите с ней (диалог В-В-С-С). Возвращайтесь в отель Ритз (можно с помощью карты) и переговорите с Нило (**Nilo**). Путь к нему из офиса примерно такой: покиньте офис через дверь в спальню, выйдете в дверь, находящуюся напротив двери с пони, спускайтесь на два этажа вниз и открывайте дверь. Здесь Вы и найдете Нило. Диалог с ним следующий: С-показать фотографию Мэллоя (**Newspaper photo of Malloy**)-дать ему 2100 «баксов»-В-А-А-А-В, кстати, вполне возможно, что придется отдать этому скряге еще одну сотню.

Нило скажет Вам, что никакого Мэллоя он не знает, но, увидев фотографию, тут же вспомнит (вот какое магическое влияние оказали две с лишним тысячи «зеленых»), что Мэллой — один из постояльцев отеля (комната А), только он зарегистрировался под другим именем.

Поднимитесь на один этаж наверх и осмотрите комнату А (**Apartment A**). Открыть дверь не удастся, т.к. она закрыта на кодовый замок. Вновь спускаемся к Нило и

– либо в ярости требуем код от комнаты (если Вы играете Boulevard of Broken Dreams);

– либо расстаемся еще с 500 кровными «баксами».

В любом случае Вы узнаете код — **4827**. Теперь вновь поднимитесь на второй этаж и наберите на кодовом замке нужное число (**4827**). Входите в комнату... и наслаждайтесь видеовставкой...

ДЕНЬ ВТОРОЙ

...начнется с адской головной боли. Но дело — есть дело, и нам придется вновь приступить к своим прямым обязанностям. Для начала как следует исследуйте комнату, в которой Вы сейчас находитесь. Обыщите все ящики стола — найдете визитку склада (**Acme Warehouse business card**), конверт (**Air mail envelope**) и фотографию (**Photograph**). Теперь сдвиньте подушку кресла и возьмите фотографию Мэллоя и Ламы (**Picture of Malloy and Llama**). В комнате находится несколько коробок, одну из них можно открыть, что Вы и делаете. Внутри лежит бутлег (**Airport of the goods**). Теперь самое главное — возьмите шарф (**Scarf**) с кровати. Остается подобрать письмо (**Letter from David Wright**), находящееся на тумбочке, и квитанцию из ломбарда (**Pawn shop receipt**). Осмотрите все предметы (**Examine**). Теперь Вы уже знаете несколько новых фактов, что, безусловно, отразится на Вашем игровом счете.

Больше в комнате делать нечего, выходите из нее. Как только Текс покинет помещение, на него найдет озарение. Оказывается, наш герой пролежал в отключке почти сутки, и из-за этого пропустил свидание с Челсией. Попытаемся исправить положение и сломя голову несемся к ней домой (**Travel to, San Francisco, Chelesee's Apartment**). Но, к нашему большому разочарованию, девушки нет дома.

Продолжаем расследование. Мы знаем, что Мэллой частенько бывал в ломбарде, поэтому неплохо бы нанести туда визит. Итак, идите в Pawn Shop, там поговорите с Руком (**Rook**): В-В-А-А. Затем покажите этому милому старичку фотографию Мэллоя (**Photo of Malloy**). Кстати, ни под каким видом не давайте ему квитанцию!

Один важный момент. В ломбарде Вы можете заложить некоторые вещи, при острой нехватке денег. Пока этого делать не надо, поэтому распрощайтесь с Руком и выходите на улицу.

Подойдите к старому кинотеатру, на котором изображен розовый фламинго (**Fuchsia Flamingo**). Взгляните на козырек

с рекламной надписью. Теперь в Вашем списке появилось еще одно имя — **Luci Luv**. Мы еще узнаем кое-что о ней, но несколько позже. Подойдите к синему почтовому ящику. Около него валяется конверт, набитый деньгами. Действуйте по своему усмотрению — можете отправить его, а можете и оставить себе. В принципе, и дальше будут встречаться схожие ситуации, в которых Вы можете потерять несколько очков, но зато прилично «нагреть» руки. Решайте эти вопросы сами, исходя из обстановки.

Прогуляйтесь до склада (**Acme warehouse**). Он будет закрыт. Пока нам больше здесь делать нечего, поэтому совершим небольшое путешествие в хижину Давида Райта (**David Wright's Cabin**). Для этого используйте карту (**Travel to, North America**).

Одного беглого взгляда достаточно, чтобы понять, что здесь случилось нечто ужасное — все буквально перевернуто вверх дном. Берите из выдвинутого ящика стола CD-диск. Затем подбирайте скомканный листок, валяющийся рядом с декоративным деревом (не забудьте сделать **Examine!**). Поднимайтесь наверх по лестнице и отодвигайте картину (**Move picture**), за которой окажется кодовый замок. На этом мы временно завершим исследование хижины и вернемся в офис (**Travel to, Tex's office**).

Здесь посмотрите на банку с собачьей едой (она находится на столе, где лежал нож). Это даст несколько дополнительных очков.

Теперь идите в комнату с компьютером (**Computer room**). Около компьютера, на полках, лежит фотография Вашего старого приятеля Мака Мулдена (**Mac Mulden**), возьмите ее.

А теперь пришло время для решения первой загадки. Вставьте CD-диск в компьютер (из списка предметов выберете **CD**, нажмите **USE**, подведите диск к миникомпьютеру и щелкните левой кнопкой мыши). Решение сей загадки следующее:



Безусловно, это только один из вариантов, решений достаточно много, если есть время и желание, поэкспериментируйте.

Итак, после этого Вы увидите код для замка в хижине Давида:



Обязательно прочитайте всю информацию (нажимайте кнопку **Next**), находящуюся на CD-диске. Затем вновь отправляйтесь в хижину Давида.

Поднимайтесь по лестнице и набирайте код на замке. Дверь откроется. Войдите в помещение. Отодвиньте крышку подпола (**Move floorboards**). Там Вы найдете тело Давида, уже порядком истлевшее и большей частью съеденное. Мерзкое зрелище.

Закройте подпол. Подойдите к шкафчику, откройте левую дверцу и возьмите оттуда кассету с фильмом (**Film**). После этого выдвиньте (**Move**) полотно и вставляйте фильм в проектор. Смотрите видеоролик.

Итак, мы набрали еще несколько очков. Теперь самое время выяснить, кому же принадлежит шарф (**Scarf**)? Для этого возвращаемся на улицу NewsStand и наносим визит некоему Лоуи (**Louie**). Найти его несложно — его забегаловка расположена в одном из угловых зданий и вход в нее как бы «скошен» на сорок пять градусов. Кстати, если Вы внимательно будете смотреть себе под ноги, то найдете бумажник Нило (**Nilo's wallet**), если есть желание поднабрать очков — отдайте его владельцу.

Зайдите в забегаловку и поговорите с Louie. Диалог следующий: B-C-A-отдать 200$-спросить о шарфе-показать фотографию Мэллоя-дать ему непереведенное письмо (**Untranslated letter**)-спросить о **Luci Luv**. По поводу письма Лоуй скажет, что он не сможет перевести его, но, вполне вероятно, сможет помочь Клинт (**Clint**), который работает в **Coit Tower**.

Что же, направляемся в **Coit Tower**. Эта башня располагается напротив склада (**Warehouse**), попасть туда можно через небольшие ворота. Кстати, прежде чем заходить на территорию башни, прочитайте все листки, находящиеся неподалеку.

Поговорите с Клинтом: B-C-B-C-покажите шарф (**Scarf**). Клинт скажет Вам, что девушка, которой принадлежит этот шарф, работает в заведении под названием **Flamingo**. Затем спросите его о **Luci Luv**. Оказывается, под именами **Emily** и **Luci Luv** скрывается одна и та же девушка, причем последнее имя — ее сценический псевдоним. Спросите Клинта о неком Гасе Личе (**Gus Leach**). Гас — парень Эмили.

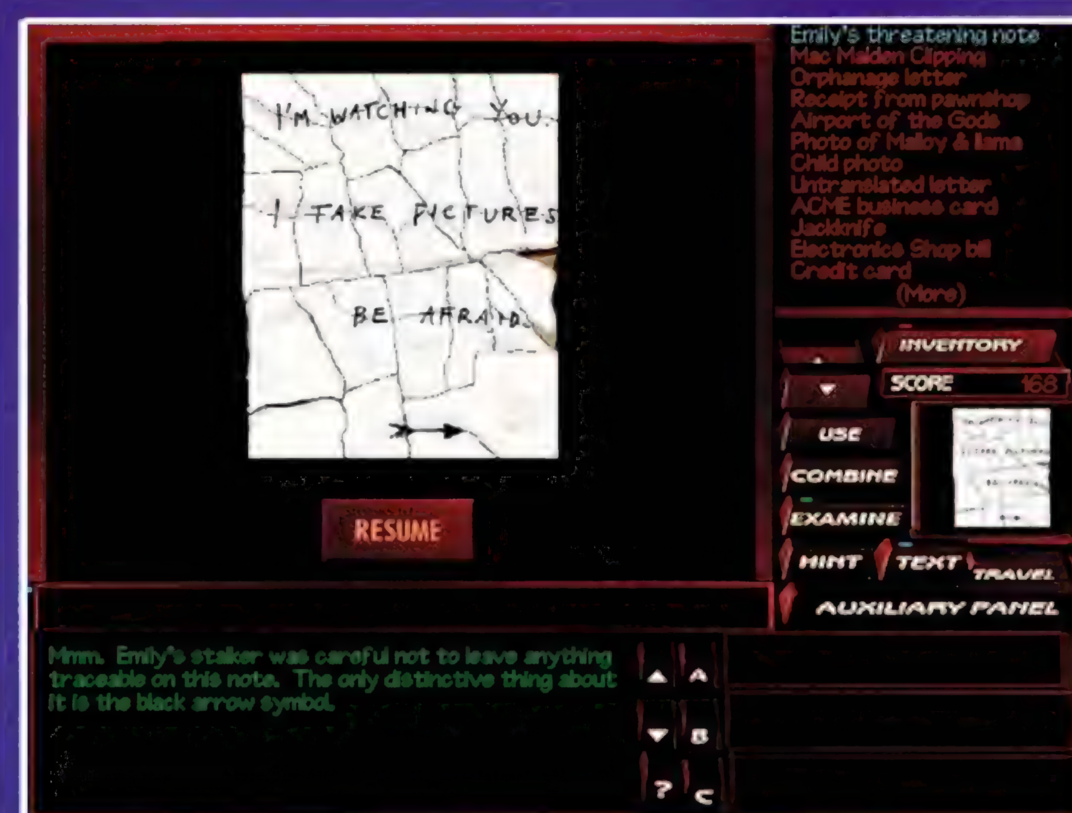
И напоследок, покажите Клинту письмо (**Untranslated letter**). Он не сможет помочь Вам с переводом, зато даст ключи от заднего входа во **Flamingo**. Туда-то мы и направимся.

Идите в подворотню, которая находится в противоположной стороне от парадного входа, и открывайте ключом дверь. Дальше Вас ожидает небольшая беседа с гигантом-уродом Гасом. Поговорите с ним обо всем понемножку, можете даже показать шарфик; короче, трепитесь с ним, пока он Вас не выставит. А это он обязательно сделает.

А как там Челсия? Заглянем-ка к ней. Вот удача, она дома. Но наша репутация изрядно подмочена, поэтому придется продемонстрировать ей следы побоев, чтобы она простила Текса. Диалог следующий: A-A-A-B-B. Затем Вы вместе с ней направляетесь в Flamingo, но уже через парадный вход, так как Челсия — член этого клуба. Там-то Вы и увидите Эмили, во всем ее великолепии. После чего последует до-олгая видеовставка...

ДЕНЬ ТРЕТИЙ

Начните со сборки порванной записки Эмили (**Examine Emily's note**). Это второй puzzle в игре. Ваша задача — соединить все кусочки таким образом, чтобы послание восстановилось. В сборке оно выглядит следующим образом:



Помните о двух вещах. Первое: все кусочки можно вращать на 90 градусов. Для этого удерживайте левую кнопку мы-

ши нажатой и нажимайте на клавиатуре стрелку влево или вправо. Второе касается ограничения во времени — если Вы играете в режиме **ENT**, то время сборки не ограничено, если же в **GP**, то Вам отводится несколько минут; не успели — теряете очки.

Справились? Отлично, продолжаем наши поиски. Отправляйтесь к Маку Мулдену (помните, это старый друг Текса, работающий в полиции). Попасть к нему можно следующим путем — **Travel to-San Francisco-Police Station**. Поговорите с ним о прошлом (А-А) и переходите к делу. Покажите ему записку Эмили (**Emilys threating note**). Мак расскажет Вам о неком **Black Arrow Killer** (убийца Черная Стрела). Распрощайтесь с полицейским.

Идите в закусочную **Brew & Stew**. Там расспросите Лоуй о **Stalkers, Black Arrow Killer, Bay City Mirror**. Он скажет Вам, что статья о **Black Arrow Killer** была у Рука, но, возможно, он уже выбросил ее. Отправляйтесь на аллею, где в одной из мусорных корзин (единственной, которая открывается) Вы и найдете интересующую газету. Посмотрите на выделенные статьи — узнаете имя репортера, написавшего их. Это будет некая Люсия Пемелл (**Lucia Pemell**). Придет время, и Вы еще познакомитесь с ней, а пока...

Пока полезайте в люк (**Sewer**), расположенный неподалеку (см. карту). Вы окажитесь в небольшом подземном ходу. У него существует два входа. Рядом с каждым расположены ящики, которые можно открыть. В одном из них находится стамеска, а в другом — деньги.

Вдоволь настранствовавшись по подземному ходу, выходите на поверхность. Идите в ломбард (**Pawnshop**). Там расспросите Рука о **Stalker**, покажите **Emily's threating note**, узнайте о **Black Arrow Killer** и **Lucia Pemell**. Рук даст Вам визитную карточку Люсии, теперь с ней можно связаться в любой момент. Наконец, спросите Рука, что он знает о юкатанском (?) языке (**Yucatan language**). Окажется, что он ничего не знает, зато у него есть книжка, позволяющая быстро изучить этот язык. Распрощайтесь с 30 долларами и покупайте учебник. Теперь, чтобы прочитать письмо (**Untranslated letter**), достаточно совместить его с этим самым учебником.

Покиньте ломбард и идите в магазин, где торгуют разными электронными штучками (**Electronic's shop**). Там заплатите по счету (немного — немало 1230 «зеленых»). Теперь внимательно оглядите ВСЕ предметы в магазине. Некоторые Вам позже придется купить здесь, если Вы не посмотрите на них, то купить их, понятное дело, будет невозможно. Поэтому как следует оглядитесь вокруг.

Пришло время встретиться с еще одним персонажем игры — проповедником Грэем (**Rev. Gray**). Он обитает за отелем (**Golden Gate hotel**). Идите через калитку и ищите этого типа. Как только он сделает небольшую паузу в своей речи, немедленно завязывайте разговор (диалог: А-В-В-С). Ничего дельного он не скажет до тех пор, пока не приложится к бутылке скотча, которого, к великому сожалению, у нас пока нет. Раздобудем его.

Выходите из подворотни и направляйтесь к противоположной от отеля стене. Поворачивайте налево. Заходите в самую крайнюю дверь. Проходите до конца коридора, открывайте ящик (открывается только один), и забирайте бутылку (**Scotch**). По дороге назад посмотрите направо, отодвиньте панель — найдете лестницу, ведущую во двор **Pawnshop**. Ничего особенного в этом нет — просто получите еще несколько очков в свою копилку.

Теперь уже не с пустыми руками возвращаемся к проповеднику. Отдайте ему спиртное (диалог: А) — Грэй сразу станет намного разговорчивее. Покажите ему фотографию Меллоя — получите ключи от склада (**Malloy's key to the warehouse**). О'кей, это именно то, что нам нужно.

Прогуляемся на склад (**Warehouse**). Открывайте ключом дверь. Как только зайдете в помещение, открывайте сундук (**Chest**), находящийся напротив. Оттуда возьмите **Peg Leg**. Рядом со входом находится большой ящик, на котором написано имя Меллоя. Попробуйте его открыть. Это Вам не удастся до тех пор, пока ящик не будет сдвинут.

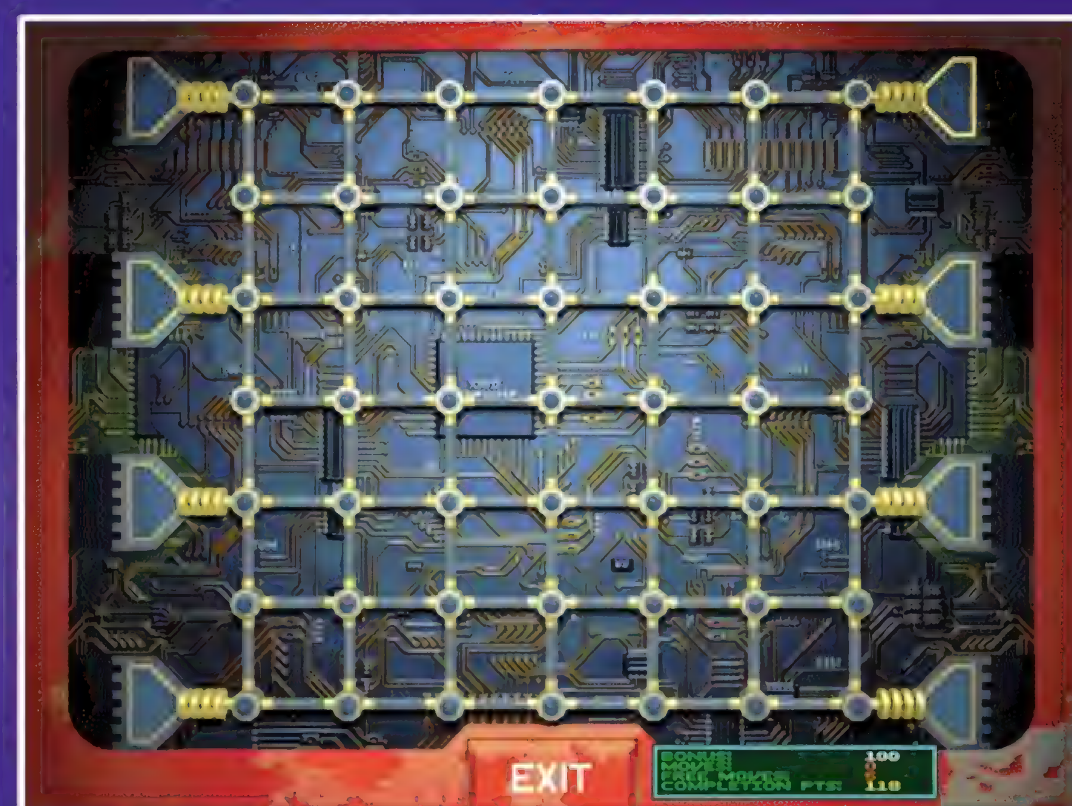
Попробуем его приподнять. Идите в дальний угол склада — там Вы найдете панель управления краном. Включите его (**On**), затем опустите (**Down**). Возвращайтесь к ящику и засуньте **Peg Leg**, для того чтобы прицепить его крану. Опять идите к панели и поднимайте кран (**Up**). Теперь остается только собрать три вещи — две в ящике и одна (карта Азии) — под ним. Все, возвращайтесь в офис.

В офисе позвоните Люсии. Сделать это можно следующим образом: включите телефон (внешне напоминающий электронную записную книжку), который находится на рабочем столе Текса (**On**). Укажите абонента (в данном случае это Люсия) и нажмите на кнопку **Dial** (набор).

Постарайтесь договориться с Люсией о встрече (диалог С-А-А-А). Не пытайтесь шутить или заигрывать с ней — бесполезно, только потеряете время. Как только она повесит трубку направляйтесь в **Brew & Stew** (именно там Вы и договорились встретиться).

Дальше будет долгий ролик, из которого Вы почерпнете много новой информации. По окончанию беседы Текс опять окажется в своем офисе, из окна которого он увидит, что кто-то шастает по крыше **Rusty's Funhouse**. Немедленно направляйтесь туда. Но войти вовнутрь не удастся — полиция повесила специальный замок, открыть который без ключа не представляется возможным.

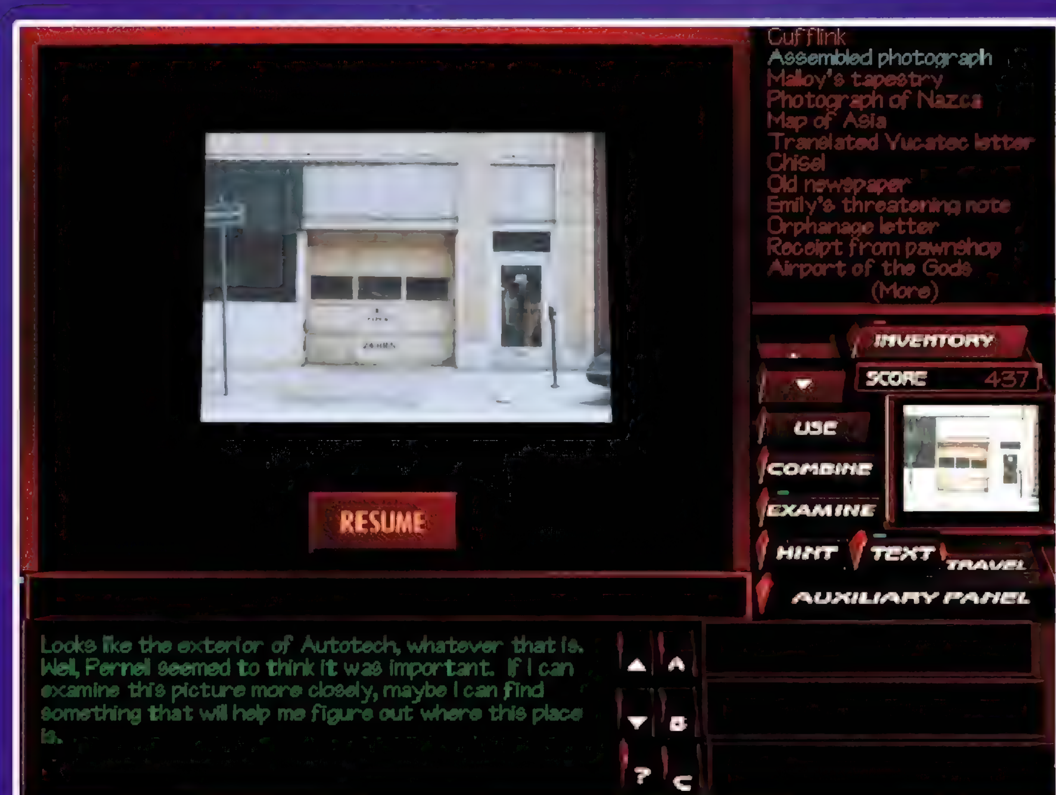
Направляйтесь к Маку в **Police Station**. Поговорите с ним (**ask about: Roof of Funhouse, Rusty's Funhouse, Rusty's key**). Мак даст Вам ключ, но это только полдела. Возвращайтесь к **Rusty's Funhouse** и используйте ключ на двери. Перед Вами предстанет следующая загадка. Задача заключается в правильном соединении соответствующих треугольников. Вот решение:



1 — 1
2 — 4
3 — 2
4 — 3

Итак, мы внутри. Мак рассказал о секретном ходе, попытаемся найти его. Идите вперед и внимательно осмотрите пол между стойкой и полками. Вы увидите небольшой рычаг, дерните его. Напротив входа откроется секретная дверь. Заходите в нее. Сдвиньте газеты, лежащие на полу поднимите то, что находится под ними. Это «нечто» окажется крайне мерзкой субстанцией, и чистюля Текс брезгливо выкинет ее, зато мы получим несколько дополнительных очков.

Поднимайтесь по лестнице на крышу. Берите пиджак **(Jacket)** и осмотрите **(Examine)** его. Покопавшись в карманах, Вы обнаружите порванную фотографию **(Photo)** и запонку **(Cufflink)** с инициалами **«DH».** Фотография является следующей загадкой, которую необходимо решить. Как обычно, в **GP** режиме игры существует ограничение во времени, в **ENT** его нет. Собранная фотография выглядит следующим образом:



После того, как фотография будет собрана, Текс сообщит о том, что неплохо бы рассмотреть более внимательно некоторые детали на ней, в частности номер дома и название улицы. Что же, эта задача вполне нам по силам. Идите в Electronic's shop и покупайте фото-анализатор **(Photo analayzer).** Если его нет в списке, то посмотрите **(Look)** на него. Анализатор находится сразу около входа.

Теперь совместите собранную фотографию и анализатор. Название улицы будет в нижнем правом углу фотографии, как раз над бампером автомобиля. Адрес AUTOTEC'а известен.

Еще раз позвоните Люсии и спросите ее насчет Сандры Коллинс **(Sandra Collins).** Она даст вам адрес квартиры девушки, отправляйтесь туда. В квартире находятся две вещи, которые необходимо взять с собой. Первая — это индентификатор работника AUTOTEC'а. Этот индентификатор находится среди кучи разбросанных бумаг около тумбочки. Вторая вещь — резюме, которое находится в ящике ночного столика. Итак, пришло время отправляться в AUTOTEC.

Вы попадете в приемную AUTOTEC'а. Напротив Вас будет находиться большое окно с выдвижным стеклом, отодвиньте его **(Move glass).** Попытайтесь достать что-нибудь со стола. Ничего не получится, прийдется что-нибудь придумать. Для начала возьмите со стола расческу **(Brush).** Подойдите к двери, находящейся направо от входа и вытащите из нее шнур **(Cord).** Осмотрите пол между креслами, и Вы увидите карточку посетителя **(Visitor pass).** Соорудите «удочку», совместив расческу и шнур. С помощью нее достаньте регистрационный лист **(Clipboard).** Нас интересует код посетителя номер 14, т.к. именно его карточку мы и нашли. Код должен быть **8338.** Подойдите к кнопочной панели в коридоре и используйте на ней карточку. Введите код **8338.** Путь свободен.

Если Вы играете в режиме **ENT,** то переходите к следующему абзацу, если нет, то выполните следующие действия. Повернитесь налево и идите в левую дверь. Там берите швабру **(Mop)** и коробку с мылом **(Box of soap),** которая расположена на верхней полке. Теперь выходите из укрытия и сохраняйте игру, так как с этого момента у Вас в распоряжении не так уж много времени. Подходите к ведру, добавьте в него мыло **(use Box of soap)** и намыльте полы **(use Mop).** Приоткройте дверь, которая находится рядом с ведром (сработает сигнализационное устройство) и быстро возвращайтесь в подсобку. Если все получилось, то Вы увидите ролик, в котором охранник поскользнется и надолго отрубится.

Идите в офис Дага Хортона **(Dag Horton),** который расположен между подсобкой и дверью, в которую Вы вошли. Почему именно в этот кабинет? Вспомните инициалы **«DH»** на запонке...

Оказавшись в кабинете, перво-наперво посмотрите на фотографию на стене. На ней изображен Даг, теперь Вы знаете как он выглядит в лицо. На столе откройте CD-плейер и возьмите ключ от кабинета **(Cabinet key).** Этот ключ довольно маленький, поэтому внимательно осмотрите содержимое CD-плейера. На столе отодвиньте книгу и возьмите листки. При ближайшем рассмотрении на них оказывается имя Грея... Как он-то связан с этим делом?!

Откройте нижний ящик стола и возьмите оттуда цепочку с кулоном, на котором



будут стоять инициалы Сандры Коллинс. Так-так, кажется мы уже знаем, кто же всетаки этот «Темнострельный» киллер.

Откройте ключом правую секцию ящиков. Возьмите оттуда коробку из-под сигарет, в которой находятся фотографии. Вот почти и все. Около двери стоит шкаф с книжками, на нем лежит ключ **(Meister padlock key),** которым можно открыть водяную башню на крыше **Rusty's Funhouse.** Возьмите этот ключ.

Идите к Грею (если Вы забыли, то напоминаю — это священник, который читает проповеди за отелем **Golden Gate).** Спросите его о **Dag Horton, Roof of Rusty's Funhouse.** Он скажет Вам, что секунду назад видел на крыше какого-то человека. Быстро отправляемся на крышу и забираемся в водяную башню (при необходимости воспользуйтесь ключом — **Meister padlock key).** Посмотрите в бинокль. Последует видеоролик, в котором Текс спасет жизнь Эмили, вступив с короткую схватку с киллером.

После всех событий Вы окажетесь на улице. Основная задача — не дать уйти убийце. Бегите в ломбард и спросите Рука, не видел ли он человека в черном. Рук скажет, что видел, и этот человек побежал в направлении **Rusty's Funhouse.** Опять поднимаемся на злополучную крышу. Тут Вы и увидите черного убийцу — Дага Хортона. СОХРАНИТЕСЬ! Прижимайтесь к земле **(клавиша правый Ctrl)** и перебегайте на соседнюю крышу, прячась от взгляда Дага за выступом, расположенном в центре площадки. Аккуратно, по чуть-чуть приподнимайте голову **(клавиша левый Shift),** пока не увидите убийцу. Теперь ждите момент, когда он отвернется и бегите **(удерживая клавишу R)** на него. Если все будет сделано правильно, то последует сцена схватки, в которой Текс одержит верх. Если нет, то попытайтесь еще раз, главное, выбрать нужный момент для броска...

Продолжение следует.



Денис ДАВЫДОВ

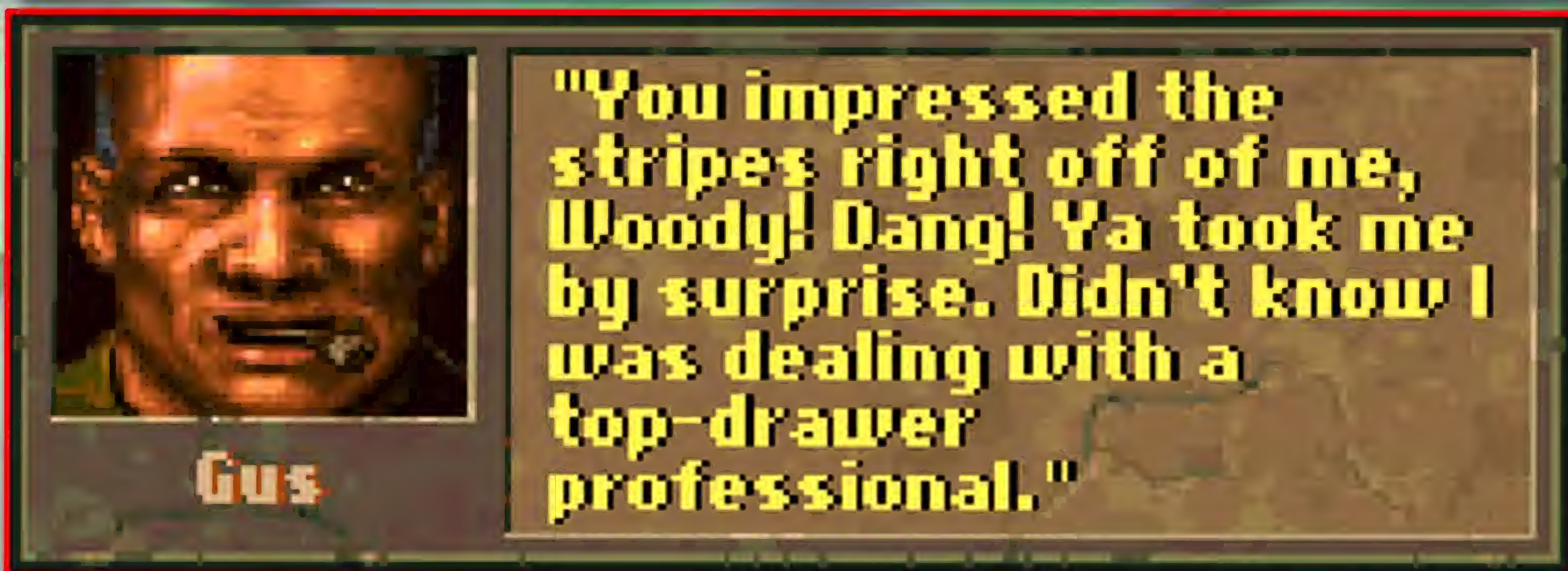
Deadly Games: война для профессионалов



Последние выстрелы отгремели на острове Метавира, Джек и Бренда вновь вступили во владение островом, и мы, выполнив возложенную на нас миссию и получив причитавшееся нам щедрое вознаграждение, оказались в ожидании выхода продолжения Jagged Alliance. Появившаяся совсем недавно Deadly Games не разочаровала ни на дюйм. Сохранив все лучшее, что было в первой части, разработчики усовершенствовали Jagged Alliance, превратив ее в поистине культовую игру.

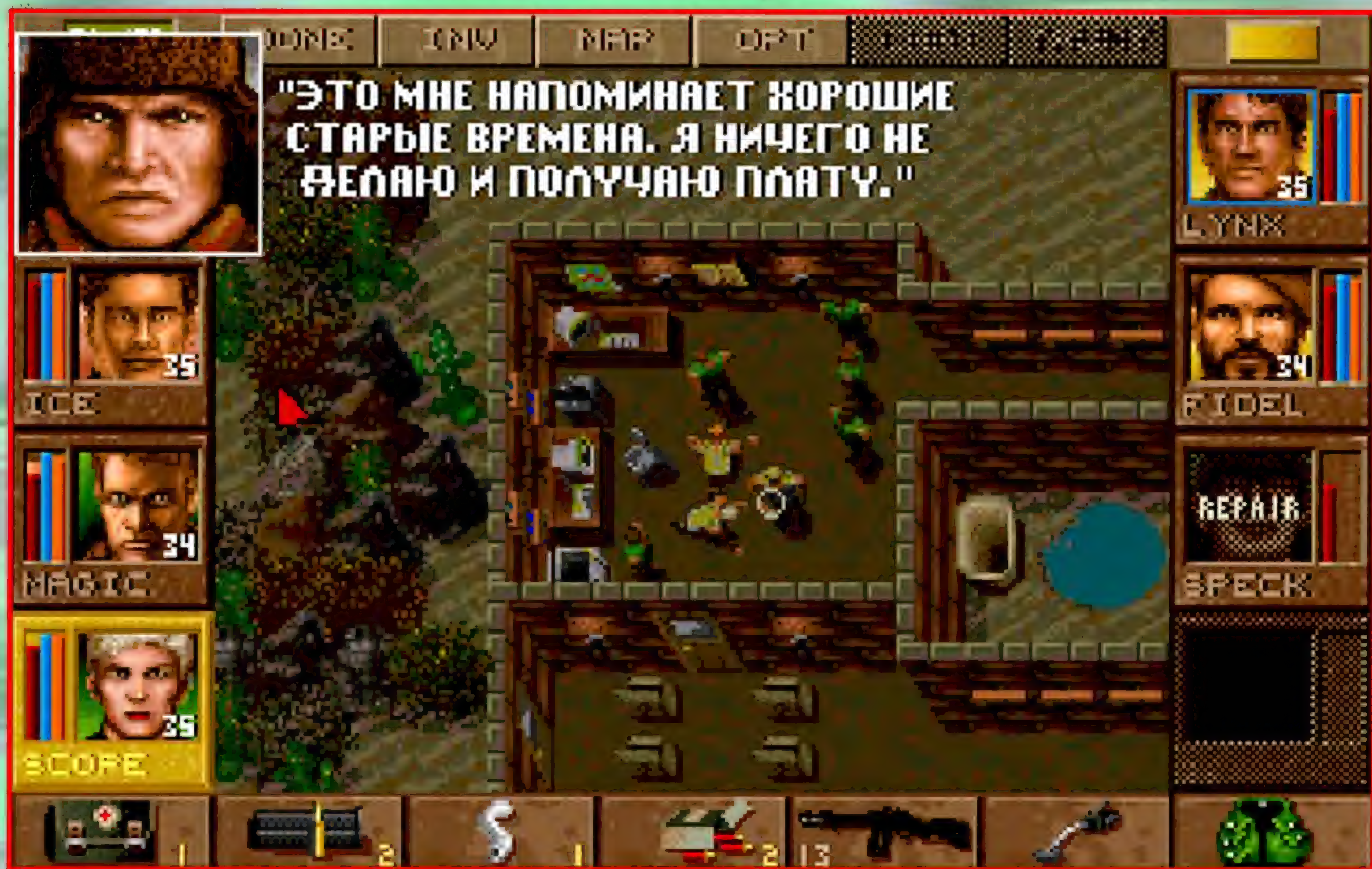
Я осмелюсь допустить, что все читатели смогут без моей помощи разобраться с тем, как сделать «Load Game» и каким образом надо открывать дверь. В предлагаемом вниманию Руководстве я попытаюсь рассмотреть все те моменты в Deadly Games, которые Вы могли не понять либо упустить из виду. Речь не пойдет о редакторах сценариев и кампаний, также как и о сражениях в режиме Multi-player.

Речь пойдет о системе организации военных действий в Deadly Games, о значении характеристик наемников, и о многом подобном.



Мистер Gus Tarballs дает задание, которое Вы должны выполнить. От него зависит гонорар, который причитается Вам в случае успешного завершения миссии. Кроме того, в зависимости от предстоящей миссии, Gus может бесплатно дать Вашей команде какое-либо мощное оружие. Не пренебрегайте этим «подарком» ни в коем случае: данное оружие почти наверняка будет необходимо для выполнения поставленной задачи. Если Gus осчастливил Вас связкой динамитных шашек с прилепленным на видном месте таймером взрывателя, значит, входящему в состав команды подрывнику предстоит возможность реализовать свои выдающиеся способности на практике.

Ассоциация Международных Наемников, она же A.I.M., включает в себя 70 наемников. У каждого наемника есть набор базовых характеристик, самым точным образом показывающих все то, на что он способен на поле брани. Все параметры, кроме Experience, варьируются от 0 до 100.



Самой главной из всех характеристик, кто бы что ни говорил, является **Salary** — *жалование*, которое требует наемник за участие в каждой миссии. Осуществляя подбор наемника для команды, приходится смотреть в первую очередь на Salary — никому не захочется укомплектовывать команду сверхдорогими наемниками, на оплату которых потом не хватит денег. Сами понимаете, не стоит рассчитывать на то, что все миссии удастся успешно завершить.

Health — *Здоровье*. Данный параметр показывает, во-первых, общее физическое состояние наемника, во-вторых, количество телесных повреждений, которые он сможет выдержать, прежде чем отойти в мир иной. От Health зависит то, насколько эффективно сможет наемник применять другие свои способности: у наемника с низким уровнем Health не может быть идеальной меткости в стрельбе.

Agility — *Подвижность*. Параметром Agility измеряется скорость реагирования наемника на внезапно возникающую ситуацию. Боевик противника выскакивает из-за угла — от Agility зависит, успеет ли наемник понять, кто перед ним, и хватит ли ему координации движений, чтобы мгновенно поднять винтовку и выстрелить. Сколько Action Points потребуется наемнику на выстрел (в любых условиях)? Взгляните на то, какой у него Agility. К слову говоря, чтобы во время игры напомнить себе параметры наемника, надо щелкнуть левой кнопкой на три столбца рядом с его портретом и удержать ее нажатой. Либо нажать клавишу S.



Dexterity — *Сноровка*. Высокий уровень Dexterity необходим для выполнения сложных с технической точки зрения действий. Например, для хирургии. У медика может быть вполне высокий уровень Dexterity, но много ли он сумеет сделать, если у него по причине постоянного пьянства дрожат руки!

Wisdom — *Мудрость*. Wisdom определяет, в какой степени наемник способен самообучаться в процессе участия в





миссиях и во время тренировок (режим **Training**). Помимо того — и это самое главное — от **Wisdom** зависит то, каким образом наемник интерпретирует факты. Исходя из этого, **Wisdom**, с одной стороны, пересекается с **Agility**, так как, чем выше **Wisdom**, тем быстрее наемник поймет, что грохот упавшего за стеной стула вызван отнюдь не ворвавшимся в открытую форточку ветром. С другой стороны, **Wisdom** имеет нечто общее с **Dexterity**, потому как позволит лучше справиться со сложной в техническом плане работой — например, с починкой оружия.

Параметры **Health**, **Agility**, **Dexterity** и **Wisdom** определяют общие физические возможности наемника. Эти четыре параметра находятся в зависимости от ранений: нередко бывает так, что неудачно пришедшаяся пуля противника значительно понижает один из параметров (так называемый **Critical Injury**). Что касается нижеследующих параметров, то они определяют умения (**skills**) наемника.

Medical Skill — *Медицинские навыки.* Задачей медика является излечение раненых. Медицинская помощь может быть оказана в двух ситуациях: на поле боя либо в «домашних условиях» на базе (режимы **Doctor** и **Patient**).

Для оказания немедленной помощи на поле боя не требуется высокого **Medical** — единственное, наемник с низким **Medical** будет дольше осуществлять перевязку. Но если взятый в команду наемник предназначен для хирургического оперирования в пределах базы, то чем выше у него **Medical**, тем лучше. Из предметов для оказания помощи на поле боя достаточно и **First Aid Kit**, а для лечения на базе нужен **Medical Kit**.

Explosives Skill — *Умение обращаться с взрывчатыми вещами.* Подрыв-



1 Слот ассоциируется с тем, что надето на голову наемника. В **Deadly Games** существует всего только два предмета, которые предназначены для данного слота: два типа **Helmet**, то есть шлемы.

2 На лицо наемник может одевать либо темные очки, защищающие от солнца и позволяющие лучше прицеливаться, либо газовую маску, которая дополняет функцию темных очков защитой от слезоточивого газа. Маска незаменима, когда против наемников применяется **Stun Grenade**, **Tear Gas** и **Mastard Gas**.

3 Как ни странно, но наемник может выйти на миссию без рации. Вся разница в том, что, когда наемник идет с рацией, он сообщает о том, что видит противника, а когда без, то он просто останавливается, и вражеский солдат отображается на экране. **Extended Ear** объединяет в себе функции рации с чувствительным слуховым прибором, часто позволяющим услышать противника раньше, чем появится возможность увидеть его воочию.

4 Подобно шлемам, бронежилетов бывает только два. Есть еще кожаная куртка, в которой разгуливает **Nails**, но она в **Deadly Games** всего одна, и потому к делу не относится. Вместе с шлемами бронежилеты обеспечивают защиту наемников от осколков гранат и вражеских пуль. Любопытная деталь: против хорошо бронированного противника скорее поможет удар ножом, чем выстрел в упор.

5 Левая рука служит исключительно для ношения предметов. Механик ремонтирует сначала то, что в левой руке, а потом уже то, что рассовано по карманам куртки — такова единственная особенность левой руки. Да, совсем забыл: еще в левую руку можно брать громоздкие предметы, не помещающиеся в карманы куртки.

6 Правая рука. Абсолютно все действия, выполняемые наемником, происходят посредством слота правой руки.

6.1 Добавочный слот правой руки имеет множество применений. Во-первых, оптический прицел и глушитель для винтовки помещается в этот слот, также как граната для Grenade Launcher и Mortar Shell для Mortar. Во-вторых, добавочный слот нужен, чтобы соединить два предмета воедино (например, дополнить одну аптечку из другой до **100** процентов, или подсоединить взрыватель к шашкам динамита).

7 У куртки может быть от двух до пяти карманов. Для нее есть два варианта применения: ношение предметов и маскировка. Существует также особый вид курток: **Ultra-Shield Vest**, наиболее серьезная по предоставляемой защите.

7.1. Карманы куртки. В них помещаются практически любые предметы, включая даже такие объемные, как Grenade Launcher. С другой стороны, в карман куртки нереально запихнуть другую такую же куртку — для ношения курток служат руки.

8 Восьмой слот имеет двоякий смысл, смотря по тому, где находится команда. Если команда на базе, то помещенный в данный слот предмет выкидывается в мусорную корзину (безвозвратно). Во время игры выкинутый предмет ложится под ноги наемнику, и его всегда можно поднять.





ник — это тот, кто собирает, устанавливает и обезвреживает взрывчатку. Сфера деятельности подрывника — мины, динамит, гранаты с «ловушкой», минированные ящики с амуницией. На мой взгляд, лучшим подрывником за умеренную плату является Fidel.

Mechanical Skill — Знание механики. Механик, оставаясь на базе, чинит пришедшие в негодность либо находящиеся в плохом состоянии предметы (для этого ему нужен Tool Kit); механик также умеет собирать технически сложные объекты, за исключением взрывчатки, с которой лучше справляется подрывник. На миссию надо отправляться с механиком, потому как именно механик умеет обращаться с Locksmith's Kit и открывать запертые двери. В этом отношении я очень рекомендую Magic'a, совмещающего меткость стрельбы с блестящим уровнем по Mechanical.

Marksmanship Skill — Меткость в стрельбе. Полагаю, комментарии излишни.

Последней из характеристик является **Experience Class** — Опытность. Опытность определяется тем, как долго пробыл наемник в рядах A.I.M., во скольких миссиях участвовал. От опытности зависит обучаемость наемника при участии в миссиях. Когда Experience Class наемника повышается (а это произойдет неизбежно, если он пробудет в команде достаточно долго), то:

Увеличивается способность наемника замечать ловушки и засады,

Наемник начинает двигаться более тихо и незаметно,

Наемник быстрее фокусируется на противнике, точнее и скорее производит выстрел,

Возрастает профессионализм наемника во всех областях,

Поднимается его Salary.

Итак, базовые характеристики мы перечислили. Однако, не думайте, что этим исчерпываются личные качества наемников. Подобно людям, наемники в Deadly Games обладают каждый своими оригинальными пристрастиями, привычками и недостатками. Например, Reuban ненавидит «коммунистическую свинью» Ивана и при первой же возможности постарается всадить ему пулю в спину. Scope, чья меткость буквально ошарашила меня, при малейшем неудовольствии Вашими действиями требует увеличения зарплаты. Кубинец Fidel и итальянец La Malice, выбрав себе мишень, будут обстреливать ее, пока мишень не отправится к праотцам либо не скроется из виду, даже если одновременно еще пять потенциальных мишеней будут изрешечивать их пулями со спины в упор. Доктор Bernie Gloveless, по причине старости, часто забывает порученное ему задание. И так далее — для каждого из наемников.





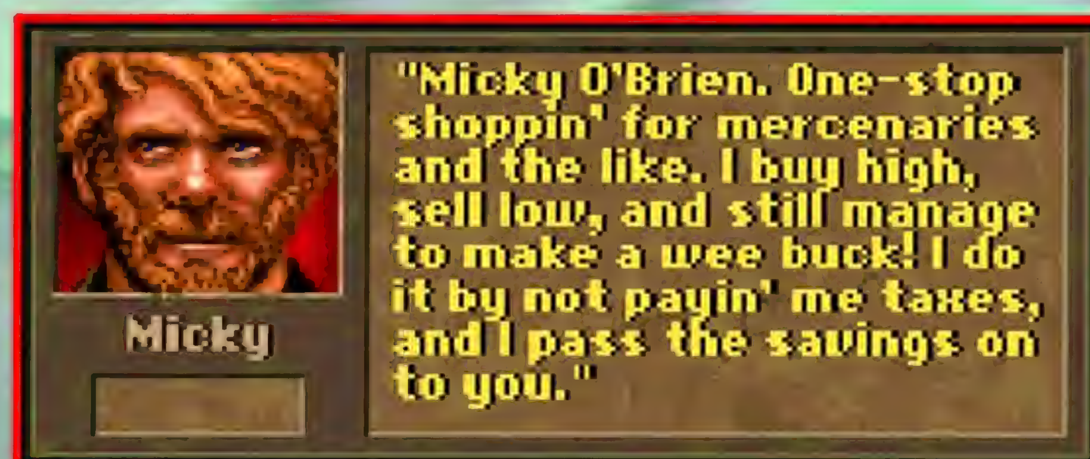


Наемники не любят, когда их увольняют, убивают, когда им не платят жалование и когда Вы проваливаете миссии. Если о Вас сложится плохая репутация по любому из вышеперечисленных пунктов, то готовьтесь к тому, что новые наемники начнут отказываться от участия в команде, а старые будут уходить либо требовать повышения зарплаты. Разумеется, у каждого свой взгляд на вещи, и кому-то все равно, хоть Вы на каждую миссию набираете новую команду, а кому-то (например, Postie) достаточно одного увольнения. Причем, наемники теперь, то бишь в Deadly Games, редко обижаются, если их увольняют после участия в нескольких миссиях. И приходят в бешенство, если их выгоняют, едва наняв.

Перечислим те профессии, которые могут быть нужны в команде.

Для ремонта амуниции нужен постоянно остающийся на базе механик. Чтобы механик ремонтировал, надо поместить в его правую руку Tool Kit, а в левую руку и в карманы куртки — все то, что нуждается в ремонте. Нажав на On Duty, выберите режим Repair. На изображении механика появятся два числа: допустим, 109/114. Степень поврежденности оружия измеряется в процентах (например, пистолет с 89 процентами будет ремонтироваться на 11 процентов). 114 в данном случае — то, сколько процентов поврежденности механик может отремонтировать. 109 — то, сколько отремонтирует, если Вы не дадите ему стопроцентный Tool Kit. Механик чинит все, кроме разных Kit и еще нескольких мелочей.

Для возобновления Health раненых наемников до исходной величины требуется медик. С медиком все аналогично ме-



ханику, с той лишь разницей, что в правую руку ему дается хирургическая либо обычная аптечка (желательно полная), и ставится он в режим Doctor. Пациенты ставятся в режим Patient. Доктор сначала вылечивает сам себя, если у него есть ранения, потом всех остальных. Примите также на заметку, что большинство наемников после миссии сами «выздоравливают» на несколько единиц Health.

Что касается полевого медика, то аптечку можно вручить любому, у кого Medical Skill больше нуля.

Для выходящей на миссию команды бывают нужны подрывник, механик для открывания замков (его лучше хорошо забронировать — мало ли кто окажется за дверью!) и стрелки. Помимо того, есть понятия «грузовичка» и «наживки».

«Грузовичок» — наемник, который мало чего умеет, стоит дешево, а используется для сбора различных предметов, которые другим наемникам некуда положить либо нет времени собирать.

«Наживка» — максимально бронированный дешевый наемник, напускаемый на засады противника. Он принимает на себя весь запас пуль засевших в засаде, чтобы затем мирно отойти в сторону и дать профессиональным стрелка закончить дело. В Deadly Games несколько дешевых наемников оснащены Ultra-Shield Vest — видимо, как раз для этих целей. Кстати, заметьте, на Ultra-Shield Vest теперь есть три кармана.

Однако, как бы ни были нужны медики, механики и иже с ними, главными всегда останутся стрелки. Deadly Games отличается от первого Jagged Alliance несметным обилием противников. И если в первой части можно было захватить сектор на максимальном уровне сложности, обойдясь двумя-тремя стрелками и не испытывая при







этом значительных трудностей, то в Deadly Games количество «стволов» в команде подчас становится определяющим. Согласитесь, нелегко за раз справиться с дюжиной кучно атакующих «краснорубашечников», когда у Вас всего-то три стрелка, и число ходов на выполнение миссии катастрофически мало...

С командой разобрались. Заканчивая начатый по ходу дела разговор о режимах, уточню, что:

Repair — *режим починки для механика, при этом механику выплачивается полное жалование,*

Doctor — *режим для хирурга, полное жалование,*

Patient — *пациент для Doctor, 1/2 жалования,*

Train — *тренировка одного из выбираемых далее параметров, выплачивается 3/4 жалования; учтите, если тренируете, скажем, стрельбу, надо вложить в правую руку наемника оружие,*

Rest — *вымотавшийся в миссиях наемник отдыхает, заодно немного подлечивая свои раны, и, что самое важное, получает при этом всего лишь 1/2 жалования (очень удобно, когда нечем платить, но и не хочется выгонять),*

Fire — *уволить наемника,*

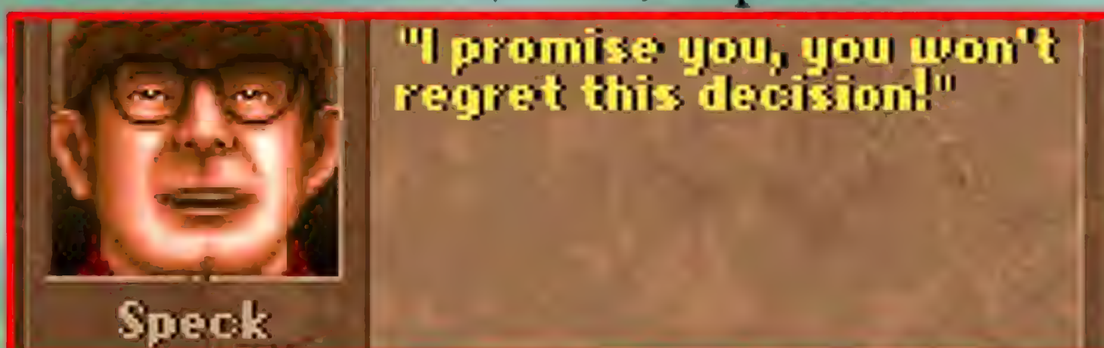
On Duty — *наемник отправится на миссию, с полным жалованием, конечно же.*

Торговля. Не сомневаюсь, Вам уже довелось столкнуться с непредсказуемостью характера Micky O'Brien'a. Если ведение деловых отношений с ним представляется проблематичным, то вот несколько рекомендаций. Мики почти всегда (но не во всех случаях!) дает цену меньшую, чем реальная стоимость того, что хочет купить (и наоборот, если сам выступает в роли продавца). Торговаться с ним имеет смысл, но не стоит злоупотреблять этим: Мики быстро обижается, и до следующей миссии Вы ничего не сможете ему продать. Бывает так, что то ли Мики в плохом настроении, то ли дела на подпольном рынке идут из рук вон, но только он предлагает заведомо минимальные цены и не стремится их повышать. В подобном случае советую не торопиться и дождаться следующей миссии, когда ситуация почти наверняка улучшится.

Настал час нам покинуть базу, и перейти непосредственно к игре и тому, как разворачиваются в Deadly Games боевые действия.

Около изображений наемников находятся три столбца: красный (Health), синий (Breath) и оранжевый (Action Points).

Health. Полученные ранения отображаются желтым цветом, перевязанные —



оранжевым. Ни в коем случае нельзя оставлять ранения неперевязанными (требуется аптечка), если только это не легкие царапины. Потому как незабинтованные ранения кровоточат, и мало того, что наемник оставляет за собой кровавый хвост, по которому его легко найти, но он еще и теряет жизнь. Причем, начиная с того момента, как уровень Health опустится до 15 единиц, наемник начнет терять жизнь безвозвратно. Кроме того, раненый и неперевязанный наемник располагает меньшим числом Action Points, чем раненый, но перевязанный. И еще одно. Наемник, находящийся без сознания и не пришедший в себя до окончания миссии, погибает. Причем, под конец миссии все медики, держащие аптечку в правой руке, предпримут попытку спасти своих товарищей от гибели, успев перевязать их.

Breath. Выполняя массу различных действий, наемники устают — как и всякие нормальные люди. Дыхание у них сбивается, и **Action Points** на ход уменьшаются. Если синий столбец опускается до минимума, наемник падает и лежит, пока у него не восстановится дыхание. Помимо того, все попадания пуль, а особенно газовые и шоковые гранаты, катастрофически воздействуют на Breath. Средством восстановления Breath является Canteen, и также пиво, которое было в Jagged Alliance, но которого в Deadly Games я пока что, надо сказать, не заметил.

Action Points. В первую очередь зависят от Health, Agility, Dexterity и Breath. Наемнику, обладающему большим Experience Level, надо меньше Action Points на совершение действия, чем малоопытному наемнику. Наемник, умеющий стрелять, выстрелит гораздо быстрее, чем наемник, который стрелять не умеет. И так далее.

Щелкнув правой кнопкой на изображении наемника, можно получить доступ к **Mercenary's Panel**. Здесь две важных опции: Max Aim и Rsv Pnts.

Max Aim. Как Вы знаете, на выстрел наемник может израсходовать разное количество Action Points. Например, от 10 до 14 (настраивать расход Action Points надо правой кнопкой мышки после того, как Вы уже единожды щелкнули курсором-прицелом на



	ON DUTY	ON DUTY	ON DUTY	ON DUTY	ON DUTY	ON DUTY		
	IVAN	ICE	MAGIC	SCOPE	LYNX	FIDEL		
SAL	2200	1650	4800	2800	2800	1500		
HEA	94	90	90	87	81	88		
AGI	90	88	99	89	79	83		
DEX	95	87	98	76	86	64		
WIS	83	71	80	81	71	71		
MED	5	0	14	17	23	3		
EXP	40	0	22	9	50	97		
MEC	10	35	91	1	19	6		
MRK	91	86	93	99	99	85		
LVL	2	2	4	4	3	2		

STATUS
OPTIONS
CURRENT BAL. 32780
UNPAID MERCS 15750
PROJECTED BAL. 17030
CASH RESERVED FOR:
MERCS 0
EQUIPMENT 0
A.I.M.
START



противнике; избежать необходимости стрелять — ESC). Смысл этого такой. При минимуме Action Points выстрел производится навскидку, без тщательного прицеливания, и вероятность попадания в цель невысока. При максимальном наемник успевает тщательно прицелиться и использовать преимущества оптического прицела, если таковой у него есть. Имеет значение каждая единица Action Points, отводимая на выстрел. Однако, как я выяснил, как бы «долго» ни целился наемник, это не отразится на том, сколько жизни отнимет выстрел у противника. Так как всегда лучше попасть, чем промахнуться, то советую включить Max Aim — на выстрел всегда будет отводиться максимум Action Points; впрочем, разумеется, когда дело дойдет до стрельбы, Вы всегда сможете установить иное число Action Points.

Rsv Pnts. Если наемнику требуется, положим, как минимум 8 Action Points для произведения находящимся у него в руке Magnum выстрела, то логично заключить, что при 7 Action Points он уже выстрелить не сумеет, даже если очень захочет. Опция Rsv Pnts выводит предупреждение «Reserve Warning» в момент, когда у наемника остается минимум Action Points, требуемый для выстрела тем оружием, которое находится у него в руке, — в нашем случае включенный Rsv Pnts остановит наемника на пороге 8 Action Points. Впрочем, я не советую пользоваться этой опцией — она, хоть и полезная, но значительно усложняет игровой процесс.

Есть тут еще опция **Mute**, но к стратегии игры она никакого отношения не имеет: если Вы играете ночью, то включение Mute отключит произносимые вслух реплики наемников и сохранит Вашим домочадцам спокойный сон.

Теперь пару слов об элементах управления в игре. Немногие знают, что наемники могут не только вышагивать по-строевому и аккуратно отходить за деревья, чтобы укрыться от пуль противника, но и приседать и стрелять из сидячего положения, красться, поворачиваться лицом к противнику...

Чтобы присесть, надо щелкнуть на наемнике сначала правой кнопкой мыши, затем левой. Распрямиться — аналогично. В Deadly Games сделано усовершенствование: теперь наемники могут стрелять из положения сидя. Однако, учтите: выстрел сидя отличается от выстрела стоя. Сидящий наемник видит меньше, чем когда стоит; с другой стороны, он стреляет понизу, что позволяет ему попасть по цели в обход закрывающего ее поверху препятствия, например, кроны дерева.

Чтобы красться, удерживайте Shift. Красться — значит, попытаться обмануть слух противника. Минусом является то, что при этом расходуется много Action Points.



Как Вам известно, персонажи в Deadly Games видят только то, что находится перед ними и по бокам от них. У них нет глаз на спине. Помимо того, наемник замечает противника тогда, когда тот мелькнет в просвете между деревьями либо выдаст себя выстрелом. Чтобы повернуть наемника лицом к противнику и заставить его узреть врага, щелкните правой кнопкой мыши на направлении, куда наемнику надо взглянуть, затем левой кнопкой, удерживая при этом правую нажатой.

Иногда стоит отступить назад, не поворачиваясь к цели спиной. Удерживайте Ctrl — и наемник будет пятиться.

Клавиша X позволяет поменять стоящих рядом наемников местами. Удобно, когда один истратил свои Action Points на открывание двери и должен теперь пропустить стоящего за ним, чтобы тот пристрелил засевших внутри.

Далее. Наемники (большинство) умеют плавать. Это всем известно. Всем известно и то, что в некоторых реках водятся водяные змеи. Прежде чем отправлять наемника переплывать подобную реку, вложите в его правую руку нож. И помните, что в воде многие элементы амуниции, особенно гранаты и огнестрельное оружие, быстро портятся; это не относится к преодолению водных препятствий вброд, только к плаванию. Есть и такой неприятный момент, как Breath: если синий столбец иссякнет, наемник бесславно утонет.

Наемники могут обмениваться предметами. Подведите одного наемника к другому, возьмите нужный предмет, щелкните на изображение того наемника, которому Вы хотите отдать этот предмет, и опустите в его слот. В ту секунду, как предмет будет опущен в слот нового владельца, у обоих наемников снимется некоторое количество Action Points.

... Вот, собственно, и все. Хотелось бы рассказать еще о многом, но — увы, объем журнала ограничен, тут уж никуда не денешься. Однако, подброшу-таки напоследок один совет из области управления: завершать миссию можно не тотальным нажатием клавиши D, а с помощью W — Withdraw. Но это сработает, только если все враги уничтожены.

Юрий
ПОМОРЦЕВ



DEADLOCK
PLANETARY CONQUEST

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

ИНТЕРЛЮДИЯ

Знаете как переводится английское слово «deadlock»? Тупик, безвыходное положение, короче говоря, примерно та ситуация, в которой оказывается новичок, впервые увидевший одноименную игру от Accolade.

В не менее удручающем положении может оказаться и достаточно опытный игрок, одолевший в свое время Civilization, Master of Orion, Star Control и т.д. Происходит это от того, что **Deadlock** представляет из себя не совсем привычную стратегию, по сути, он является сложным сплетением элементов из разнообразных стратегическо-тактических игрушек, плюс к этому, он содержит множество оригинальных идей.

Но это совсем не значит, что надо опускать руки. Разобраться в этой игрушке вполне по силам любому геймеру, а нестандартный подход разработчиков к теме космической стратегии наверняка покажется Вам любопытным.

Что же, пришло время узнать многие тонкости игры и намотать на ус некоторые хитрости. Статья не является солюшеном, типа «как выиграть за расу землян», я постараюсь сделать все, чтобы Вы «прочувствовали» ритм игры, оценили ее плюсы и минусы, освоили управление и не испытывали трудности с различными unit'ами и постройками.

Начну, пожалуй, с одного замечания. В **Deadlock** довольно большое количество разнообразных рас. Если некие термины, правила, характеристики, особенности и т.д. относятся к большинству цивилизаций (например к пяти из семи), то никаких оговорок я делать не буду, а если к меньшинству (к примеру, двум из семи), то я обязательно скажу об этом. В целом замечу — для **ВСЕХ** рас можно составить общую стратегическую схему, детали которой, будут варьироваться в зависимости от конкретной расы.

Итак, начинаем игру. Первым делом необходимо установить кое-какие договоренности.



Поехали по порядку. Во-первых, установите число противников **(Number of Players)**, которых может быть от двух до семи. Далее указывается то число **City Center** (можно построить лишь один **City Center** в каждой колонии, таким образом, нужно захватить/основать как минимум еще четыре колонии, вдобавок к начальной), которых необходимо построить, чтобы Вам засчитали победу, а заодно и **Gallius IV (Victory Condition)**. Советую оставить именно 5 городов — этот вариант мне показался наиболее интересным. Собственно говоря, и сами разработчики считают его самым сложным.

Уровень мастерства компьютера **(Computer Skill Level)**. Что тут можно сказать — интеллектом на сей раз наш бездушный противник не блеснет. Не сказать, что играет он из рук вон плохо, но чувствуется, что его явно мало волнует судьба планеты.



Я лично впервые попробовал его на третьем уровне сложности и сумел победить, хотя назвать эту победу легкой нельзя.

Некоторые дополнения к правилам **(Rules Options)**. Можно ввести в игру случайные события **(Random Events)**, например, ионное излучение. Кстати, все события можно подразделить не только на просто плохие и на очень плохие — среди всего прочего случаются и довольно приятные происшествия. Что касается быстрого производства **(Fast Production)** — то это хороший вариант для тех, кому надо пройти всю игру за часок-другой, не растекаясь мыслью по древу, т.е. не тратя лишние ходы на постройку того или иного сооружения/unit'а. Дело Ваше, но я предпочитаю не включать эту опцию.

Остался последний существенный момент — особенности рас **(Racial Abilities)**. Их можно сделать стандартными **(Standart abilities)**, вообще отключить **(None)** или наделить всех особенностями какой-нибудь одной расы. Подробную информацию об индивидуальных характеристиках Вы найдете чуть ниже.

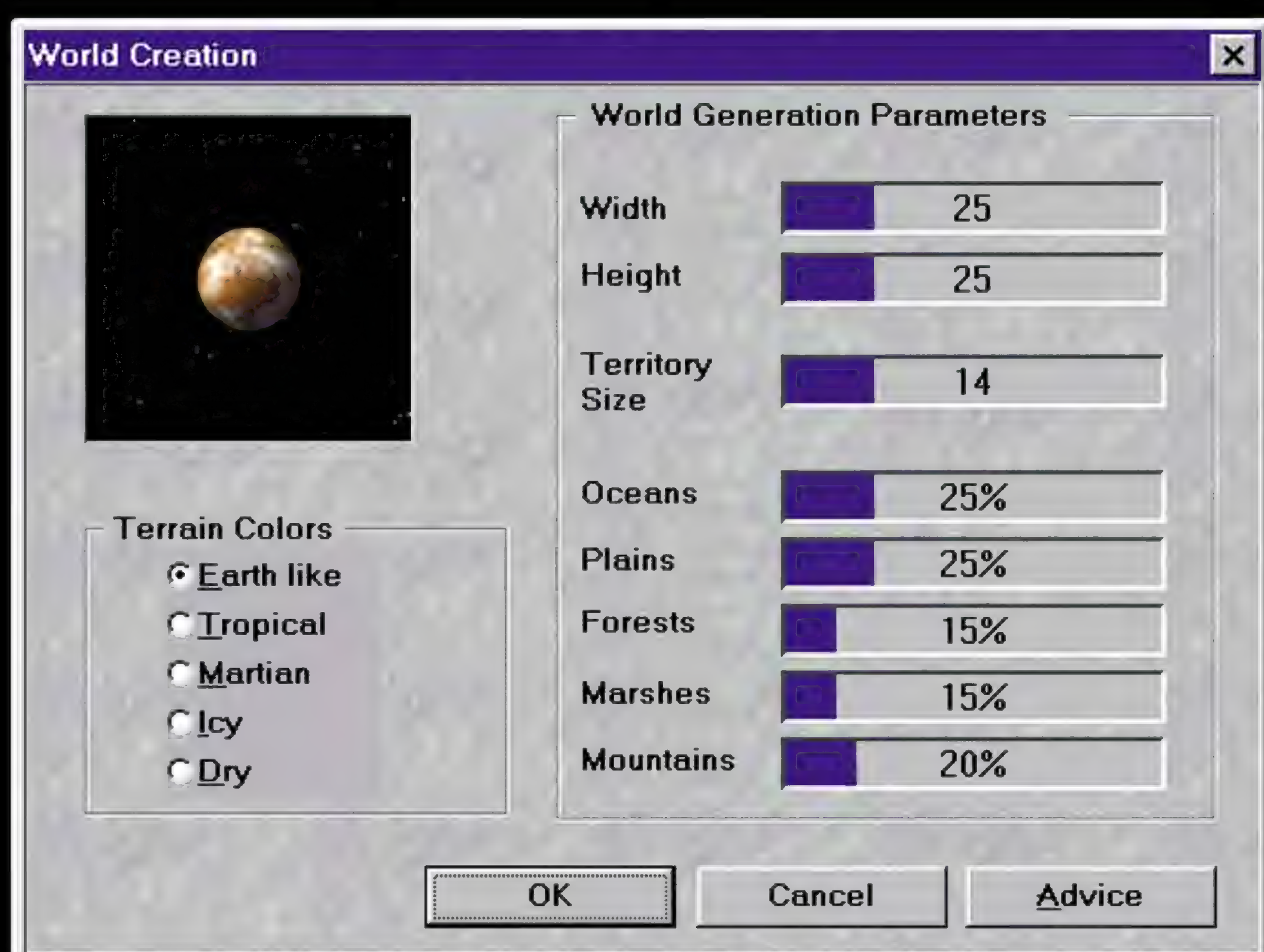
Далее от Вас потребуют указать размер и характеристики планеты. Для начала размеры: **Small** — маленькая, **Medium** — средняя, **Large** — большая, **Huge** — гигантская.

Пункт **Custom** позволит Вам настроить параметры планеты вручную. К параметрам относятся, помимо разме-



ров **(Width и Height)**, типы территории (океаны — **Oceans**, равнины — **Plains**, леса — **Forests**, болота — **Marshes** и горы — **Mountains**). Эти пять территорий по своей сущности останутся неизменными, но зато по внешнему виду могут быть довольно разнообразными (настройки в **Terrain Colors**), короче говоря это косметическая настройка, не сильно влияющая на игру, поэтому останавливаться подробно я не буду.

Настроив все предварительные опции, переходим к более интересному моменту — выбору цивилизации. Немудрено, что сейчас самое время рассказать Вам подробно о всех расах, которые будут решать вопрос «железом и кровью» о судьбе планеты.



Про **Skirineen** и **Tolnan** я, ради экономии места, ничего сообщать дополнительно не буду — не такие уж они значимые.

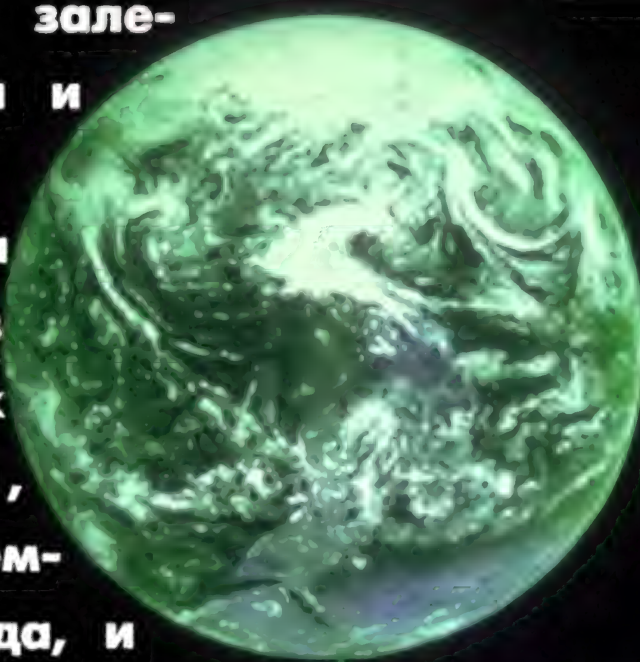
Прочитав список, не советую наивно полагать, что какая-либо из рас является более совершенной по сравнению с остальными. Разработчики сделали все характеристики и свойства таким образом, чтобы все цивилизации были сбалансированы.

Очень соблазнительно выглядит **Cyth**, без наличия слабых сторон. Но ведь и особых преимуществ у этой расы нет! А взять хотя бы то, что мораль держится примерно на 80% (чуть позже я поясню этот термин более подробно), т.е. вкалывает только четыре пятых населения, а одна пятая тунеядствует и почем зря изводит ресурсы, уже является крайне неприятным фактором.

Поэтому исходите, в основном, из личных талантов. Если Вы мыслите себя как военного тактика, обожаете заниматься исключительно военным искусством, то выбирайте расу неприхотливую в плане бытия, но с не самыми сильными **unit'ами**. Ежели Вы предпочитаете хозяйствовать, то играйте в **Settlers** (шучу), то выбирайте более сильных unit'ов, но уж извольте обеспечить им все удобства и комфортное существование.

Для новичка советую выбрать расу людей **(humans)**. Мой выбор пал не столько из-за патриотических чувств к братьям по разуму, сколько из соображений здравого смысла — по характеристикам это самая средняя раса: не самые сильные и не самые слабые unit'ы; земные колонисты — народ достаточно некапризный, но, в принципе, порисоваться может. К тому же, Вы вряд ли будете испытывать проблемы с финансами, что является весьма существенным моментом. Единственное ограничение — крайняя нежелательность контакта с **Skirineen**, так как последствия могут быть просто ужасающими.

Итак, Вы сделали свой выбор? Прекрасно. Кто бы это ни был, переходим дальше — к определению места высадки Ваших первых поселенцев. В **Deadlock** существует пять видов территорий, причем выглядеть они могут по-разному, но функционально не меняются. Приводим их список и характеристики.

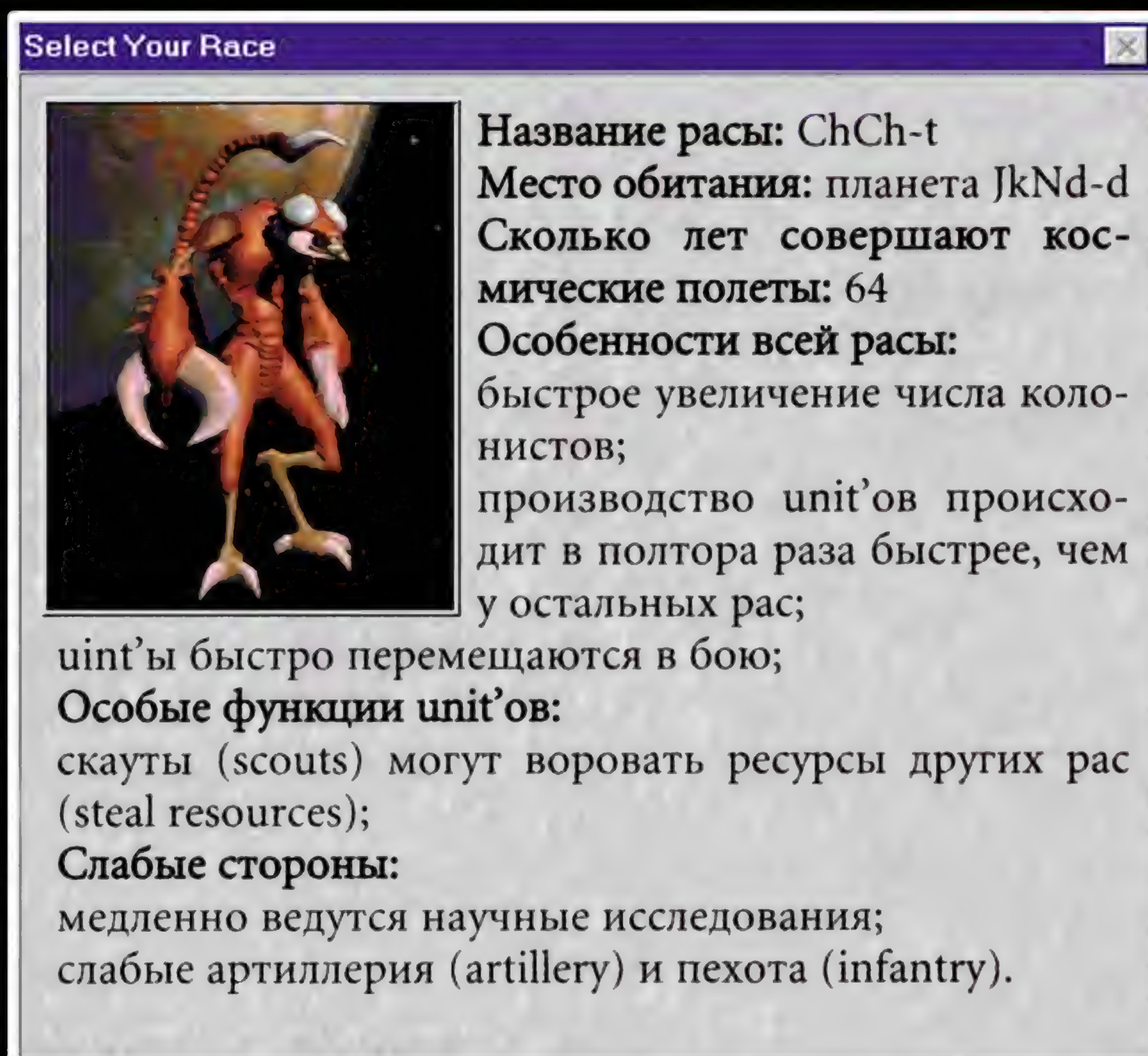


Равнины (plains) — идеальное место для самой первой колонии. На этой территории в изобилии присутствуют запасы пищи. С другой стороны, на равнинах ощущается острая нехватка природных залежей железа и энергии.

Леса (forests) — в лесах, как говорится, всего понемножку. И еда, и полезные ископаемые; но ничего, кроме древесины, не присутствует в изобилии.

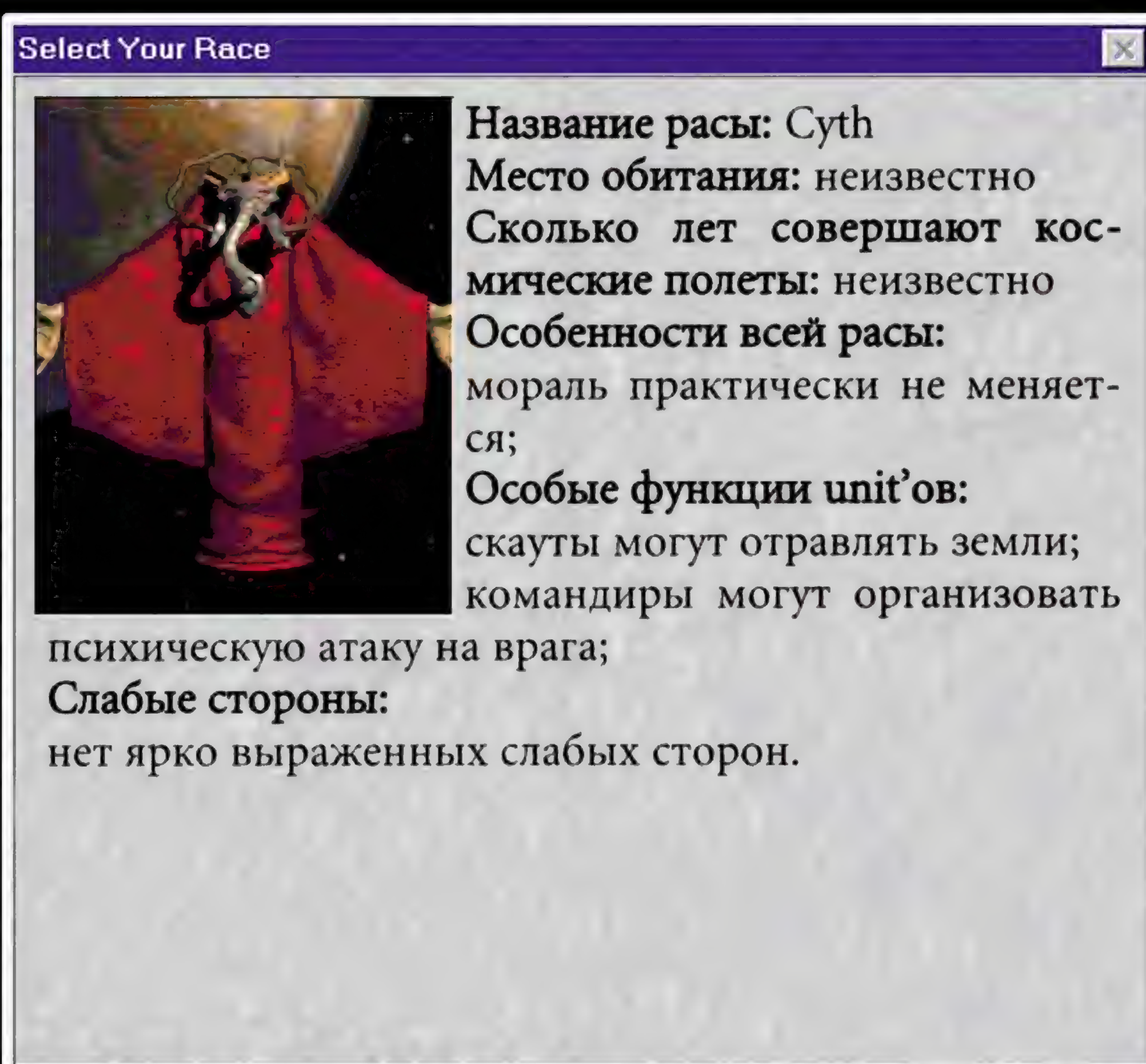
Болота (swamps) — эти территории являются скопищами энергетических ископаемых. Но это все преимущества болот. К недостаткам можно отнести очень невысокую скорость прироста населения и практически полное отсутствие залежей железа.

Горы (mountains) — здесь залегает огромное количество железа, но вот с едой и энергией приходится туговато.



В процессе игры Вы можете узнать о количестве тех или иных ресурсов на любом участке территории, просто дважды щелкнув на нем мышкой.

ТРИ ПОСТУЛАТА DEADLOCK ИЛИ СТРАТЕГИЯ ЗАВОЕВАНИЯ GALLIUS IV



Вот мы наконец и добрались до самой ответственной и интересной части нашей статьи. Советую Вам самостоятельно разобраться с интерфейсом и управлением, а лишь потом продолжить чтение.

Итак, колонизация планеты началась. В самом начале в Вашем распоряжении лишь самое необходимое — колонизатор **(colonizer)** и группа колонистов **(colonist)**. Вся территория поделена на участки, которые давайте условимся называть секторами.

Сразу скажу, что с помощью колонизатора можно основывать новые колонии. Дважды щелкните на нем, и пе-

Select Your Race



Название расы: Humans
Место обитания: планета Земля
Сколько лет совершают космические полеты: 317
Особенности всей расы:
большие прибыли с торговли;
максимальный доход с налогообложения;
Особые функции unit'ов:
пехота может стать берсеркерами (увеличиваются в полтора-два раза боевые характеристики, но по окончанию сражения unit навсегда исчезает);
Слабые стороны:
мораль землян очень сильно понижается после общения с Skirineen.

ред Вами будет окно управления колонизатором (аналогично можно работать и с другими unit'ами). Отдайте ему команду **(mission)** «построить колонию» **(build settlement)** и перетащите его на любой соседний сектор. На следующий ход колония будет создана. Кстати, в секторе может быть воздвигнуто лишь одно поселение.

Что же представляет из себя колония? Это поле, размером шесть на шесть клеток. Далее. Все постройки имеют стандартные размеры — либо одна клетка, либо четыре (две на две клетки). Таким образом, застройка одной колонии происходит достаточно быстро, а число различных сооружений в игре достаточно велико. Отсюда напрашивается один очень важный вывод, он же и является первым постулатом **DEADLOCK: «НЕ СЛЕДУЕТ СОЗДАВАТЬ КАЖДУЮ КОЛОНИЮ ПО ПРИНЦИПУ «ВЕЩЬ В СЕБЕ», Т.Е. ДЕЛАТЬ ЕЕ ПОЛНОСТЬЮ АВТОНОМНОЙ. ЛУЧШЕ СТРОИТЬ ЕДИНУЮ ИМПЕРИЮ, В КОТОРОЙ КАЖДАЯ КОЛОНИЯ ЧТО-ТО ПРИВНОСИТ В ЕДИНУЮ КАЗНУ».**

Тридцать шесть клеток — этого хватает лишь на обеспечение собственных нужд поселения! Гораздо эффективней ввести распределение обязанностей — одна колония занимается добычей промышленных ресурсов, другая — пищи и т.д. (такое разделение удобнее всего производить, исходя из наличия тех или иных ресурсов на данной территории). Есть лишь два ограничения: первое — данное правило не относится к небольшим империям, состоящим из одной-двух колоний. Второе — некоторые конструкции должны присутствовать в каждой колонии, но их совсем немного.

Второй постулат относится к «рабочим лошадкам» — колонистам. В принципе, это важное правило игрушки, о котором никогда не надо забывать. Итак, второй постулат гласит: **«ЧЕМ БОЛЬШЕ КОЛОНИСТОВ РАБОТАЕТ НА ДАННОМ СООРУЖЕНИИ, ТЕМ БОЛЕЕ ЭФФЕКТИВНО ОНО РАБОТАЕТ».** Поясняю на конкретном примере. Предположим, что фабрика выпускает две единицы продукции без всяких колонистов. Поставьте туда парочку «лошадок», и оно будет выпускать восемь единиц продукции. Почувствовали разницу?

И третий постулат. Скорее всего он немного разочарует Вас, но никуда не денешься... Итак: **«ПОБЕЖДАЙ НЕ УМЕНИЕМ, А ЧИСЛОМ!».** Почему я стал переиначивать Суворова? Причина следующая — никакого участия в сражении Вы не принимаете. Увы, но это так. Ваши функции генералиссимуса ограничиваются отдачей приказа о переброске войск на территорию противника. А дальше Вы просто наблюдаете за баталией (кстати, в реальном времени). Основной фактор, оказывающий влияние на исход сражения — количество и мощь боевой техники; случайности практически исключаются, а Вам отводится лишь роль пассивного наблюдателя.

Но со временем, я думаю, разочарование уйдет. На деле, бой выглядит очень захватывающе — техника ведет себя довольно «здраво», все ее действия в достаточной мере скоординированы. И в случае поражения всегда можно сослаться на ограниченность умственных способностей компьютера — мол,



если бы я командовал, то победа была бы в кармане!

Итак, с постулатами разобрались. Теперь же поговорим об основных этапах в развитии Вашей империи. Обычно их три: создании колоний, обеспечение их нормального развития, и, наконец, ведение боевых наступательных операций. Что же, начнем по

Select Your Race



Название расы: Maug
Место обитания: на заре развития — планета Maug-hau, сейчас — Arganis X
Сколько лет совершают космические полеты: 423
Особенности всей расы:
имеют наибольшее число технологий;
являются самыми лучшими учеными (быстрее всех исследуют технологии);
быстро создают электронику и unit'ы;
Особые функции unit'ов:
могут перенастроить ракеты противника, и они нанесут удар по тому месту, откуда были пущены;
способны саботировать вражескую военную технику;
Слабые стороны:
колонисты весьма неспокойны и часто устраивают восстания.

порядку:

Строительство поселений, первые шаги при основании мощной империи

Начните с малого — отстройте и укрепите две первых колонии. Можете сразу отправить **colonizer** на строительство второй колонии, но можете сделать



это и чуть погодя, исходя из территориальных притязаний Ваших соседей.

Первыми сооружениями должны

быть:

ферма (farm), обеспечивающая пищу и древесину;

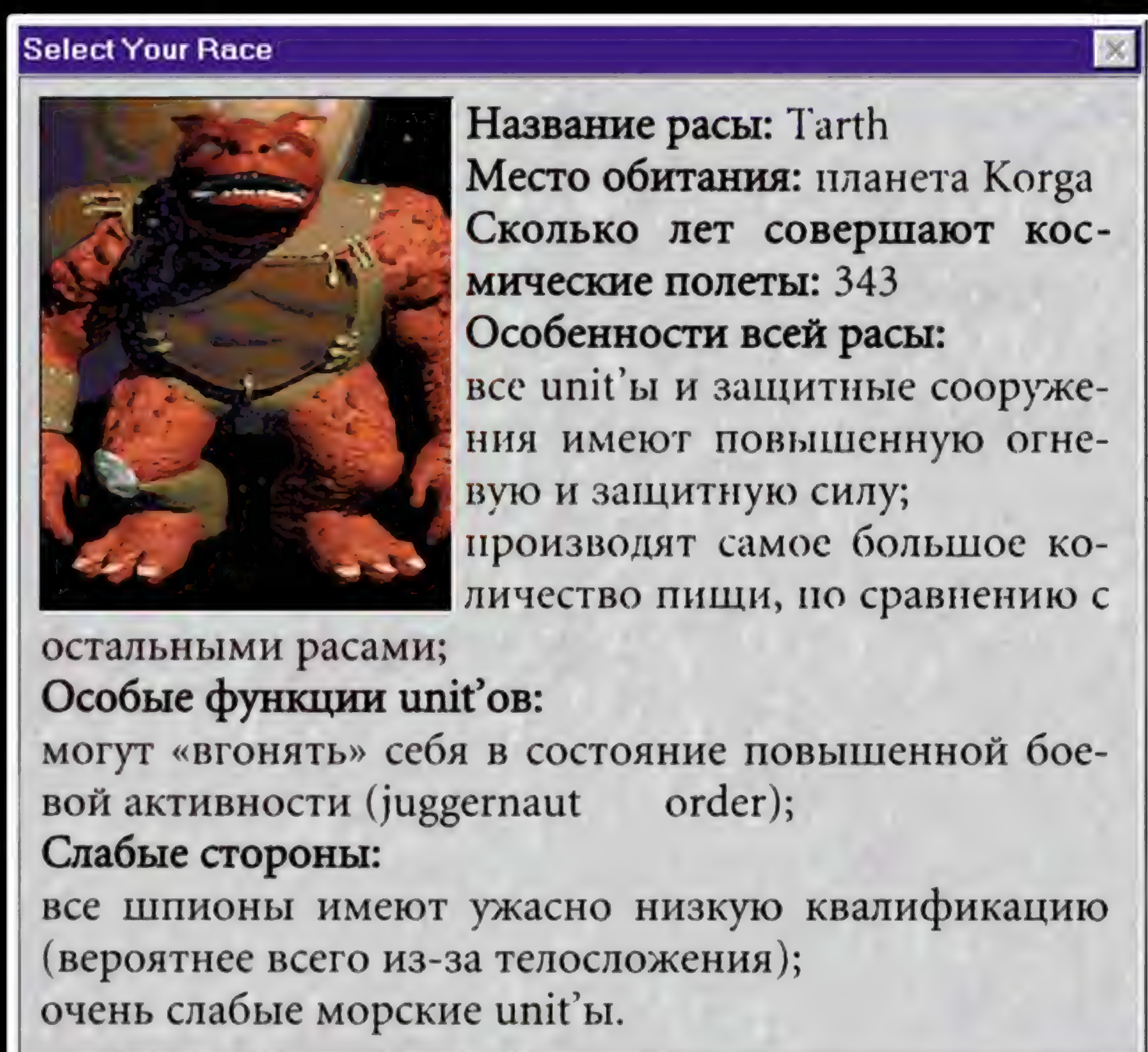


атомная электростанция (nuclear plant), обеспечивающая энергию и анти-материю (на первых порах нужна в основном энергия);

шахта (surface mine), обеспечивающая железо и эндуриум;

завод (factory), обеспечивающий сталь, триидиум и военные unit'ы;

университет (university), обеспечивающий развитие науки и производство электронных компонентов.



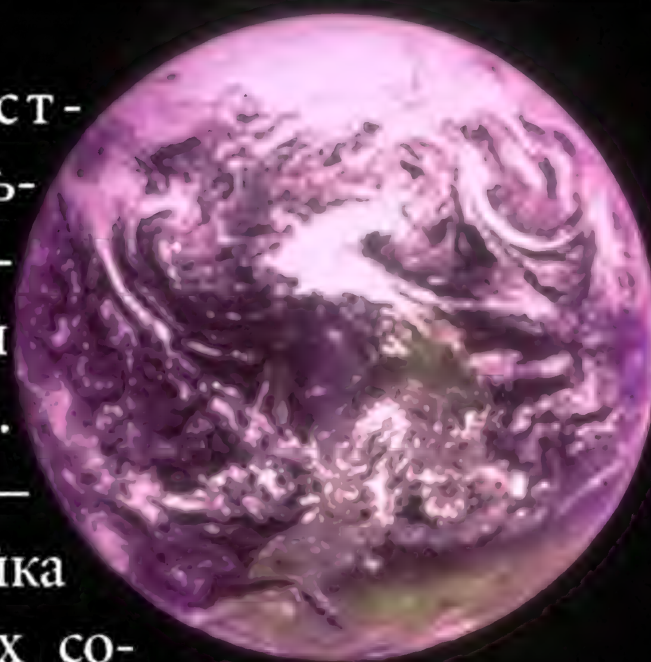
Отстроили? Загляните теперь вовнутрь каждой постройки, делается это двойным нажатием левой кнопки мыши на нужном сооружении. Почти в каждом есть несколько индикаторов распределения ресурсов. На них изображено, сколько мощности отводится на производство/добычу того или иного компонента. Слева находится название компонента, справа — количество единиц, которое производится при данном распределении мощностей. Поиграйтесь с ними и добейтесь наиболее эффективного распределения. Еще раз напоминаю, чем больше работает на сооружении колонистов, тем больше оно выпускает продукции. Кстати, в окне постройки в самом верху есть два числа, записанных через дробь — **x/y,** где **x** — число колонистов, работающих на данном сооружении, **y** — максимум колонистов, которые могут работать на этом сооружении.

Далее, разберитесь с наукой. Зайдите к Вашим «доцентам с кандидатами» и отдайте им приказ над чем-нибудь покумекать. Число под надписью **«Months To Complete»** означает количество ходов, необходимое для завершения научных изысканий. Все технологии даются в порядке увеличения времени на их открытие. Если Вы не особенно хотите с ними разбираться и вникать в тонкости, то вполне можете открывать все поочередно. Единственно, перед началом работы все-таки выясните, что конкретно дает данная технология (нажмите на кнопку **Advice).**

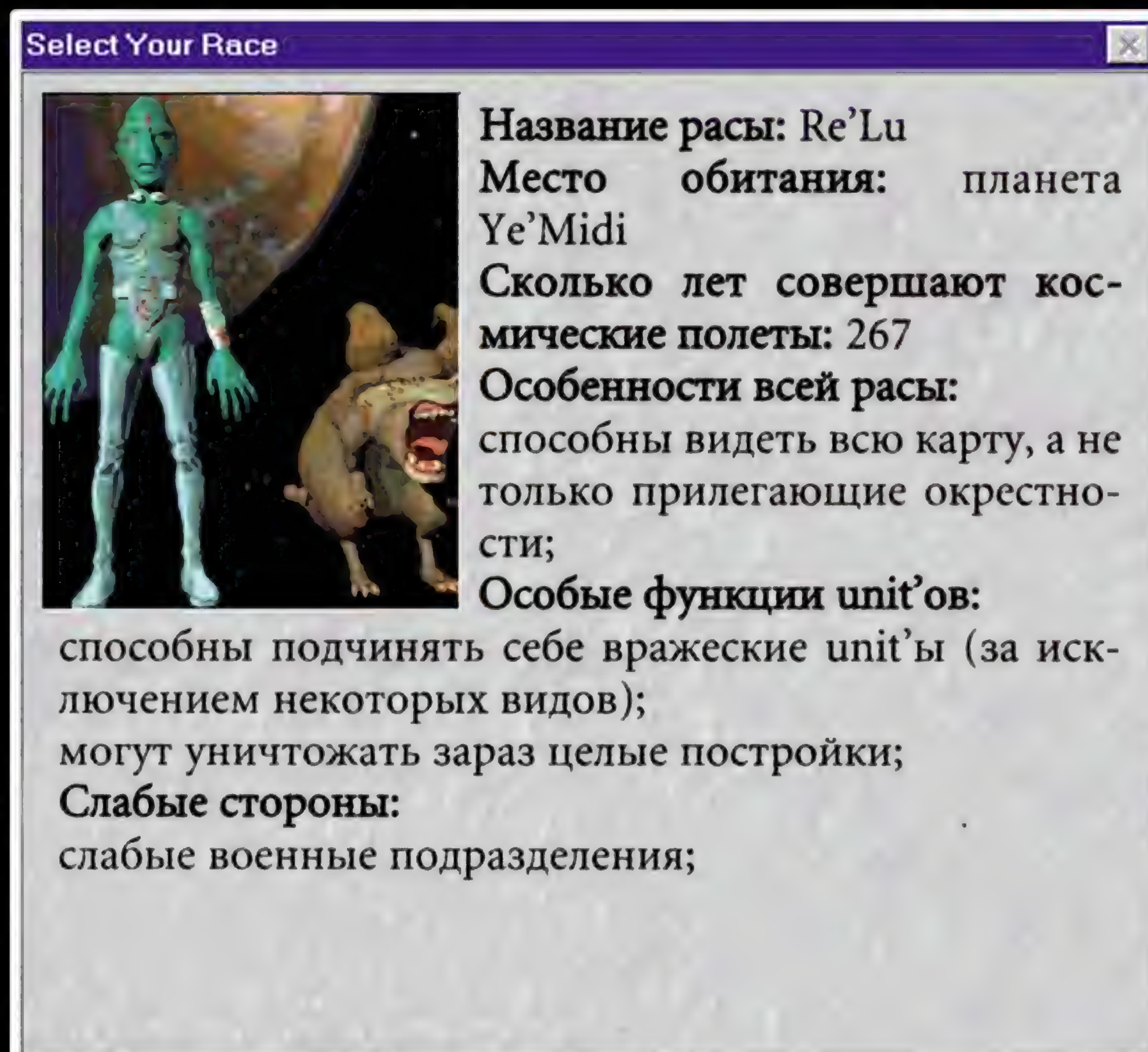
Все, работа кипит полным ходом. Очень скоро Вы добьетесь стабильного увеличения количества ресурсов (по крайней мере, известных Вашим ученым). Но не особенно обольщайтесь, ведь, как гласит народная мудрость, «большой ребенок — большие проблемы»!

Обеспечение нормального развития империи. Расширение владений

Первой ласточкой будут проблемы, связанные с падением морали. Появятся бунтующие колонисты (их силуэт становится красным). Они очень хорошо потребляют ресурсы, но очень плохо их производят. Поэтому очень важно поддерживать мораль на самом высоком уровне (100%).



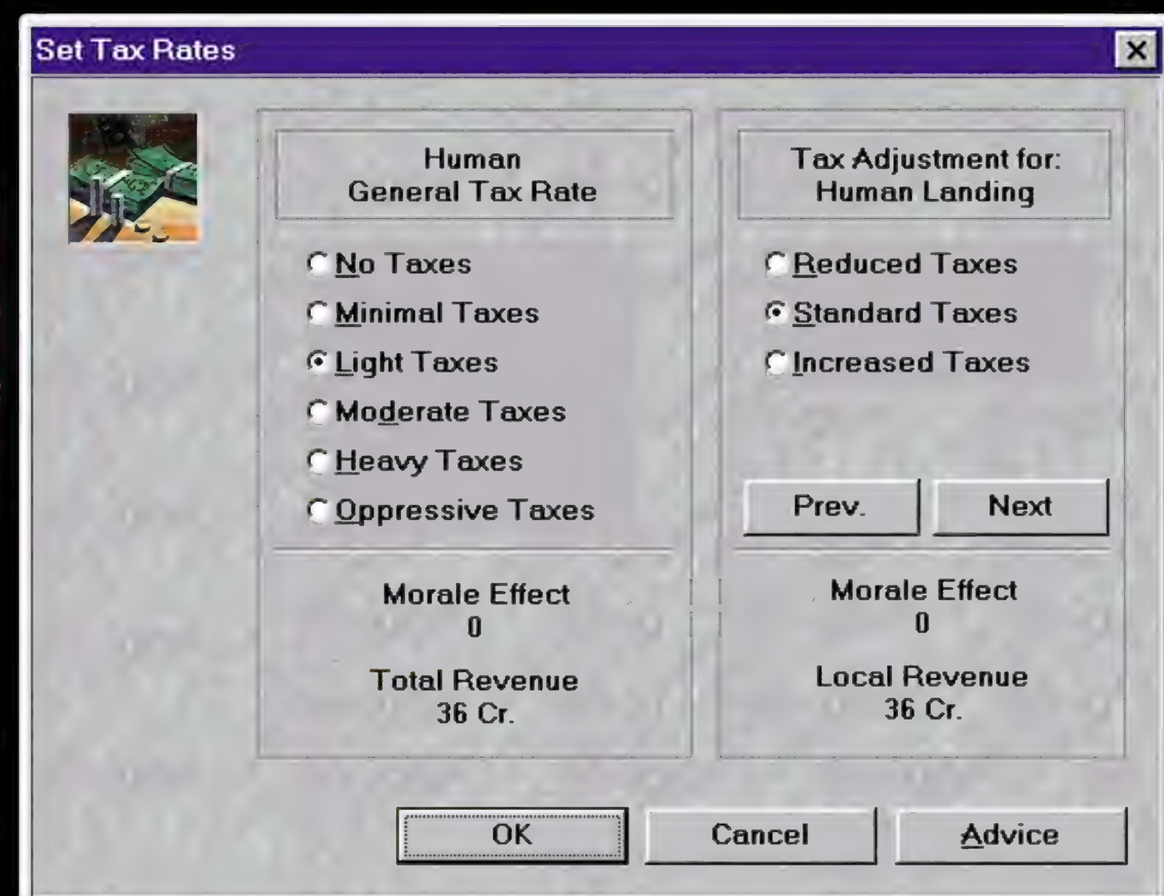
Существует несколько путей решения этой проблемы. Первый — это постройка специальных сооружений. Основными являются Культурный Центр **(Culture Center),** Музей **(Museums)** и Гуманитарный Комплекс **(Art Complex).** Первые два сооружения, по сути, отличаются лишь величиной производимого эффекта на население (Музей куда более эффективен); а вот в Гуманитарном Комплексе



создаются произведения искусства, которые постоянно увеличивают мораль колонии (одно произведение — на две единицы). При этом, создав некоторое количество таких произведений, Вы можете переправить их (все или частично) в города с низким моральным статусом. Выгода от Гуманитарных Комплексов очевидна — для поднятия морали (как в случае с Культурным Центром и Музеем) не требуются колонисты!

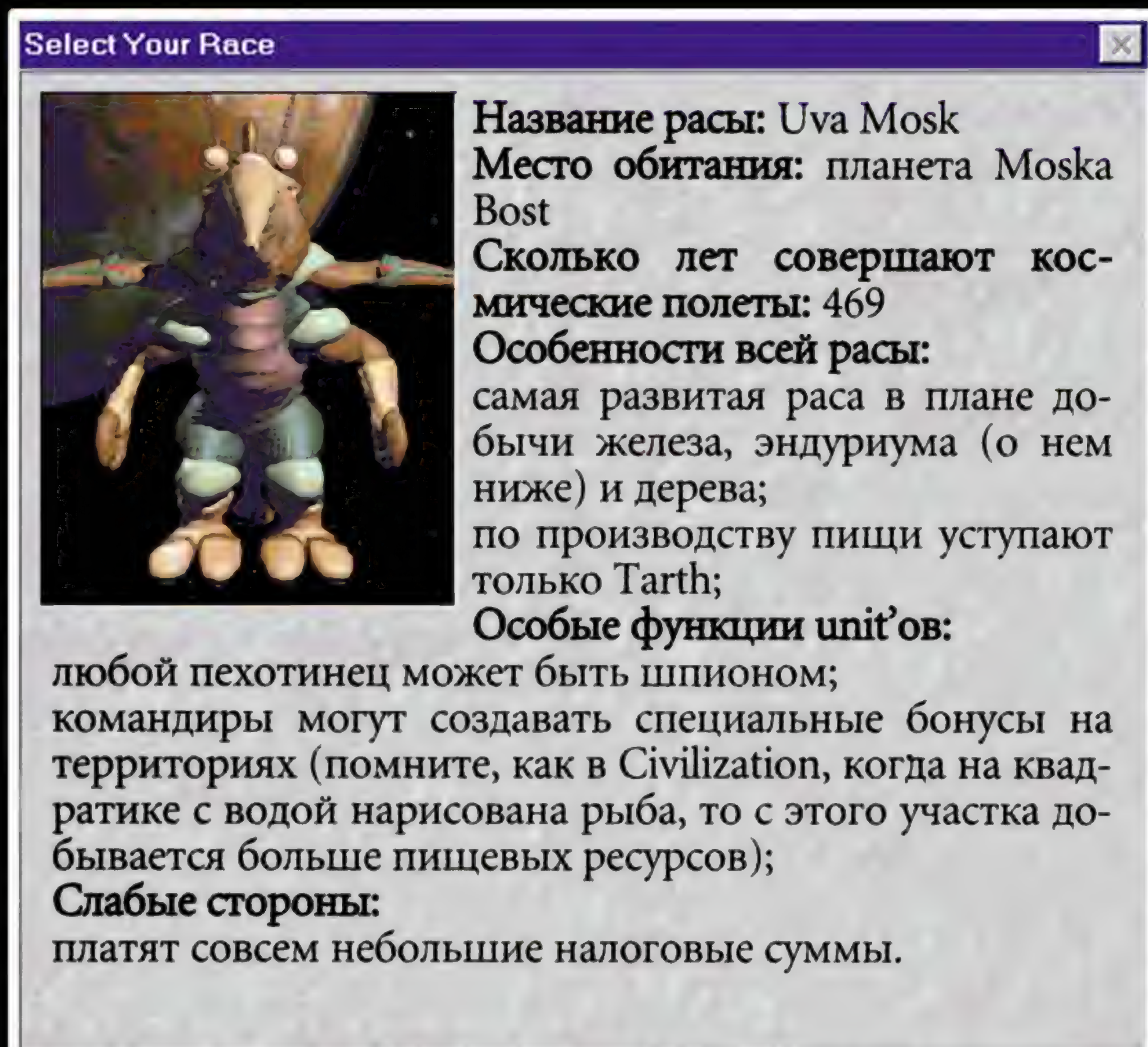
Второй способ держать мораль на высоком уровне является более искусственным, нежели первый. Его идея заключается в уменьшенном налогообложении. Если Вы вызовете окно финансов, то увидите следующую картину:

Левая часть окна дает общую информацию (т.е. суммарную по всем колониям). Всего существует шесть глобальных градаций налогообложения (от **No Taxes** — нет налогов до **Oppressive Taxes** — деспотических налогов). Понятно, что высокие налоги пагубно сказываются на морали населения **(Morale Effect).** Строка **«Total Revenue»** — суммарный доход (или убыток) при данном



уровне налогообложения..

Правая же часть окна является характерной сугубо для данной колонии. Вы можете варьировать в небольшом



диапазоне налоги (опять же — для данной колонии!) — **«Tax Adjustment for...».** Далее, также указываются моральные изменения и доход, но уже для конкретно выбранной колонии. Снижение налогов крайне положительно воспринимается населением, поэтому для временного поднятия морали (или для удержания на одном уровне, например, пока строится музей) смело используйте этот способ.

Третий способ борьбы с революционными настроениями заключается в использовании военных unit'ов. Перетащите, к примеру, какого-нибудь пехотинца в сектор с низкой моралью и отдайте ему приказ подавить бунт **(Suppress Population).**

Это основные способы борьбы. Но, как известно, более эффективно болезнь упреждать, чем лечить. Поэтому старайтесь, чтобы отметка запасов пищи не падала ниже нуля — это чревато голодом, которого население крайне не любит. При патрулировании территорий unit'ом (команда **Patrol**) жителям создаются неудобства, поэтому они начинают скандалить. Присутствие вражеских шпионов и диверсантов также не способствует нормальной обстановке в колонии. Будьте начеку и при внезапном исчезновении половины ресурсов немедленно направляйте к месту происшествия патруль.

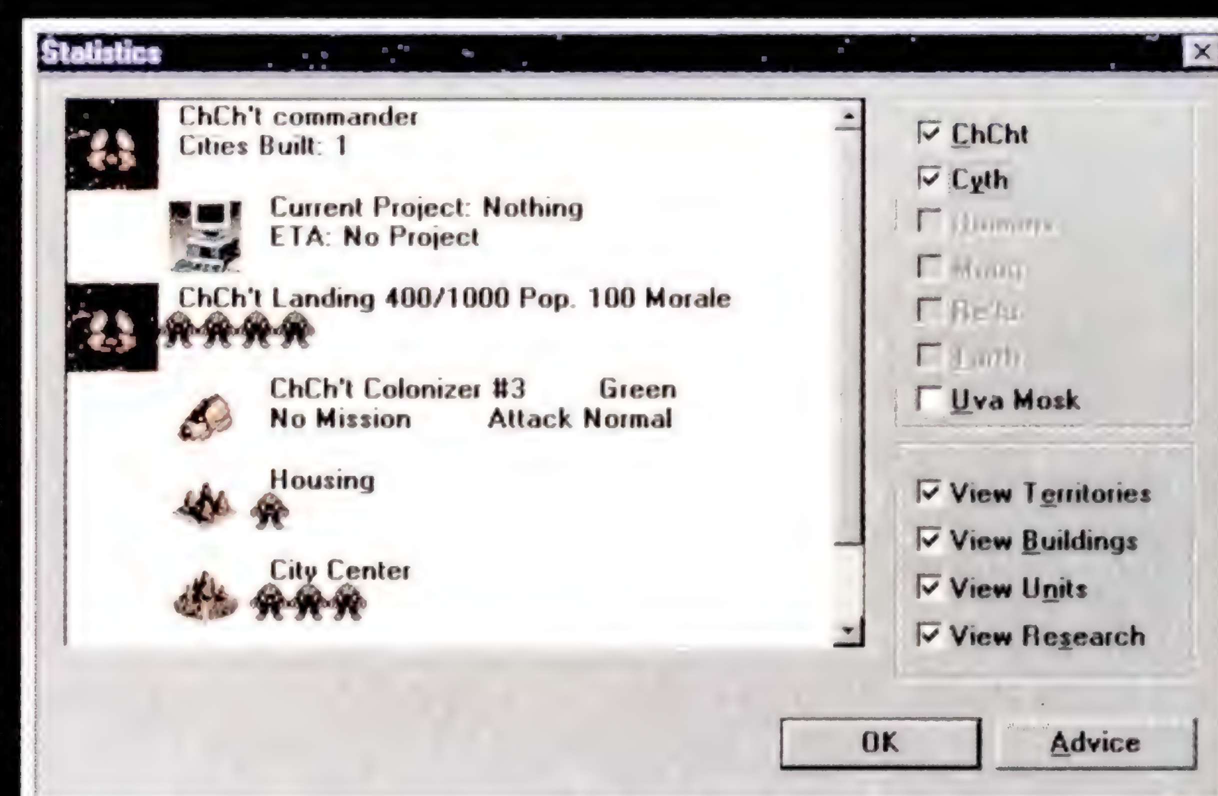
Так, с моралью все. Поехали дальше. По мере развития науки и открытия новых технологий Вам станут доступны все новые и новые сооружения. Совсем не обязательно их строить — гораздо экономичнее и эффективнее произвести **upgrade** старых. Модернизировать в **Deadlock** можно практически все. Как правило, в окне постройке появляется еще один индикатор, с надписью **upgrade,** справа от которого будет указано число ходов, необходимое для полной модернизации. При этом, постройка не прекращает функционировать, лишь производит меньше продукции, т.к. ее производственная мощность тратится и на **upgrade.** Советую делать как можно больше модернизаций — это феноменальная экономия капиталов, ресурсов и территории, т.к. при некоторых **upgrade**'ах сооружения уменьшаются в размерах (с четырех до одной клетки).

Поделюсь опытом по поводу **upgrade**'ов. Предположим, в Вашем распоряжении есть 50 ресурсов пищи с общим прибавлением за ход +3 и четыре фермы. Технология, необходимая для модернизации фермы в **hydroponic farm,** открыта **(Synthetic Fertilizer).** Теперь ставим на максимум индикатор upgrade на двух фермах. Пусть модернизация займет три хода. Пищи будет не хватать (-8), но на складе запасов достаточно. Через три хода у нас останется 26 единиц пищи, а ее прирост будет составлять не +3, а +11! После этого можно смело производить модернизацию оставшихся ферм.





О производстве. Если Вы собрались отгрохать какую-нибудь конструкцию, то в окне производства будут указаны ресурсы, необходимые для постройки. Если они выведены черным цветом, то все нормально — можно строить. Если желтым, то это значит, что колония не имеет в наличии достаточно единиц данного ресурса, но его можно (за дополнительную плату, разумеется) доставить из другой колонии. Если название какого-либо ресурса будет красного цвета, то его нет в достаточном количестве даже суммарно во всех колониях.



Несмотря на отсутствие ресурсов, Вы можете строить сооружение, но оно будет воздвигаться довольно медленно (хотя это зависит от объемов добычи), по мере накопления нужного ресурса (ресурсов).

Наиболее критичными являются два ресурса — это пища и энергия. Помните, что нехватка любого из них влечет за собой весьма трагические последствия.

При уничтожении конструкций к Вам возвращается часть суммы, затраченной на его производство. Иногда просто необходимо что-то снести, чтобы выкрутиться с деньгами или освободить территорию для более нужной постройки. В любом случае, не надо сносить здания (тем более самые дорогие) ради сиюминутной прибыли — ни к чему хорошему это не приведет. И вообще, будьте дальновидны в своей политике — Вы должны представлять себе положение вещей на два-три хода вперед, иначе победить в **Deadlock** будет непросто.

Военные действия. Боевые unit'ы

Вот и грядет час войны. Нужно

строить мощные оборонительные сооружения, тренировать солдат, создавать военную технику...

Итак, оборона. Учтите один важный момент. Войска (как Ваши, так и противника) нападают на город **ТОЛЬКО СПРАВА**, независимо от местоположения сектора на карте! Не будем останавливаться на некоторой странности этого факта, а лучше сделаем один простой, но очень важный вывод — все оборонительные укрепления лучше всего строить в правой части города. Парочку можно возвести и в тылу, но это не обязательно. К оборонительным сооружениям относятся: **Laser Defense, Energy Defense, Anti-Matter Defense.** Последняя является наиболее разрушительной и, следовательно, самой опасной для врага. Изначально в Вашем распоряжении лишь **Laser Defense;** по мере развития новых технологий появятся и два других сооружения.

Теперь зададимся вопросом, «Где же строить unit'ы?» К слову сказать, Ваши колонисты смогут дать отпор врагам, превратившись в милицию; так что некоторый минимум уже есть. Перебить 50 разъяренных стражей города (пускай вооруженных лишь одними лазерными пистолетами) не так-то легко. Но, конечно, колонистов нельзя назвать полноценными вояками, т.к. их нельзя отправить на войну с врагом — они могут только обороняться.

Более интересные unit'ы производятся в **City Center.** К ним относятся **Colonizer** (хотя он мало пригоден для боевых операций), **Scout** и **Command Corps.** Последние два unit'а еще не совсем полноценные солдаты, но польза от них на поле брани есть. Особенно от **Command Corps** — при наличии этого unit'а войска начинают действовать более четко и слаженно (эффективность увеличивается на 20%). **Scout** может выполнять разведывательные и диверсионные миссии; у различных рас его функции различны.

Настоящие псы войны производятся на заводах **(factory).** Пехота: **Laser Squad, SAM Troopers, Battle Troopers, Assault Troopers.** Некоторые из них могут обладать специальными возможностями: у людей — берсеркера **(berserk),** у **Uva Mosk** — шпиона **(spy),** у **Tarth** — джаггернаута (повышение физических характеристик, **juggernaut).** Чтобы задать определенную миссию unit'у, дважды щелкните на нем мышкой и укажите в mission тип желаемой миссии. Строка **«Transfer to...»** означает, что Вы передадите unit во владение определенной расе. Это бывает выгодно при альянсах. И



еще один важный момент. Чтобы циклически перебирать unit'ов одного вида, находящихся в одном секторе, при двойном щелчке мышкой удерживайте нажатой клавишу **shift.**

К моторизованным войскам относятся: **Laser Cannon, Fusion Cannon, Disruptor Cannon, Holocaust Cannon.** Кстати, во всех списках военные unit'ы были упорядочены — от самых слабых до наиболее мощных. Характеристики того или иного unit'а можно узнать у **Oolan,** где наиболее важными являются: **Cost to Build** (стоимость производства), **Cost per Turn** (расход на содержание за ход), **Attack** (огневая мощь), **Defence** (защитная сила), **Speed** (скорость передвижения), **Special Abilities** (специальные возможности).

Разобравшись с этими unit'ами, Вам будет нетрудно разобраться и с ВВС и ВМС. Скажу только, что морские unit'ы производятся в **shipyard,** а воздушные — в **airport** (и, естественно, в их модернизациях).

Нельзя не сказать пары слов о ракетах, которые производятся в **missle base.** Их в игре три вида: **Scatterpack Warhead, Groundbreaker Warhead, Supernova Warheads.** Каждая ракета может быть использована лишь один раз.

Каждый **unit** может приобретать в сражениях статус — от **green** (после создания) до **veteran** (сто очков, синяя звезда) и даже **elite** (пятьсот очков и золотая звезда). Соответственно, чем выше статус, тем более эффективно действует **unit.** Не надо отправлять технику и солдат из сражения в сражение без перерыва — после баталии unit'ы автоматически переводятся в режим починки **(repare)** и несколько ходов чинятся, т.е. восстанавливают до максимума все свои характеристики.

Любому unit'у можно отдать распоряжение **(battle orders),** например, атаковать только вражеские unit'ы **(attack units only),** или конкретные сооружения и т.д. Больше того, каждому unit'у можно присвоить свое уникальное имя! Вот так-то!

Есть еще один важный момент. На вражескую территорию можно отправить практически любое количество техники, пехоты и т.п. Но на своей и нейтральной земле можно держать лишь ограниченное число unit'ов:

4 пехотинца, scout, command corps, warhead;

3 самолета, корабля (на водных просторах);

2 единицы моторизованной техники.

Итак, собирайте силы, подтягивайте резервы и обрушивайтесь плазменно-нигиляционным ураганом на вражескую колонию. Я лично, предварительно делал мощные ракетные удары (как правило, до уничтожения защитных установок, типа **Laser Defense),** а затем уже перебрасывал воздушные и наземные войска.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вот, в общем-то, и все, что я хотел Вам рассказать. Я уверен — немного тренировки, и Вы сможете довольно свободно ориентироваться в игре. К великому сожалению, разработчики сделали AI (компьютерный интеллект) явно с расчетом на начинающего стратега, поэтому обыграть «железку» даже на самом сложном уровне большого труда не составляет (естественно, при определенной практике). Но этот «минус» легко компенсируется наличием multiplayer. В нем-то я и рекомендую как следует поиграть с товарищами, т.к. игра становится намного увлекательнее и динамичнее.



CRUSADER NO REGRET

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Аскольд и Михаил Смольниковы

Вы еще не успели прийти в себя от затяжной войны с WEC (Всемирный Экономический Консорциум), завершившейся, как казалось бы, безоговорочной победой , но увы... Остатки некогда могучей организации, накопив силы, вновь бросили вызов. И Вам ничего не остается, как без страха и сожаления отправиться в новый «Крестовый поход».

Состоит он из десяти последовательных миссий. Чтобы узнать цель каждой из них, активизируйте устройство **Data Link** (клавишей **U**, предварительно выбрав его **«+»** или **«-»**).

В начале игры Ваш скромный военный арсенал будет состоять только из автомата **RP-32.** Однако, далее Вы будете находить более мощные виды оружия. Так как сражаться приходится одному против целой армии наемных убийц, помимо умения хорошо стрелять пригодится осторожность. Чтобы не поднять тревогу, обращайте внимание на охранные видеокамеры. Их легко уничтожить любым типом оружия, дождавшись момента, когда они отвернутся от Вас. Однако, с угловыми камерами придется труднее, так как у них значительно меньше угол поворота. Еще опасны инфракрасные датчики (маленькие красные устройства, расположенные внизу стен), которые срабатывают на движение. Несмотря на то, что их легко уничтожить, они могут доставить много неприятностей, так как часто их трудно обнаружить визуально. В этом случае воспользуйтесь устройством **VIR imager** (нажав клавишу **V**, повторное нажатие отключит его), оно покажет световой луч, преграждающий путь. Не забывайте отключать **VIR imager** так как он потребляет энергию Ваших батарей, необходимую для функционирования защитного поля. Тревогу также может поднять ошибочный ввод кода замка или люди из технического персонала **WEC.** Внимательность и быстрота реакции могут полностью исключить эту неприятность. Гораздо хуже дела обстоят с вдавливающимися напольными плитами, тут ничего предугадать нельзя, и если уж Вы наступили на них, то...





Если тревога поднята, могут произойти следующие события: начнется телепортация солдат (ее можно блокировать, поместив устройство **Disrupter** на телепорт, который будет весьма методично уничтожать непрошеных гостей), активизируются роботы-охранники, стационарные напольные пулеметы, лазарные панели, выдвижные настенные пушки, также могут быть

выпущены подвижные мины (легкие из коричневых цилиндров на полу, мощные — из красных). Дабы восстановить мир и покой, найдите ближайшую кнопку отключения тревоги и воспользуйтесь ее услугами.

Если же путь преградит дверь с кодовым замком, следует получить пароль, включив ближайший компьютер или настенный терминал (серый экран с красной полосой под ним). Не забывайте, что их функции намного шире, например: открывание дверей и т.д.

Напольные видеотерминалы во многом дублируют функции настольных, но, помимо этого, могут показывать события, происходящие в других помещениях, что дает возможность оценить силы противника. А иногда предоставляют в Ваше распоряжение вражеских роботов и стационарные пушки, давая прекрасную возможность очистить район





от солдат, видеокамер и пр., но будьте внимательны, робот или пушка останутся активными и будут представлять реальную опасность. От робота легко избавиться — подведите его к стене и откройте огонь — осколки уничтожат бедолагу. Пушку постарайтесь максимально потрепать в бою, а потом разберитесь с ней традиционными методами.

В основном же функции включения устройств выполняют панели управления: открывают замочные панели, двери, включают лифты, энергетические мосты и т. д.

Замки с цветными треугольниками можно открыть с помощью карточки соответствующего цвета (во время тревоги они не срабатывают). Если Вы не можете обнаружить цветовую карту, код и т.д., можно попробовать воспользоваться устройством **Datapick,** которое взламает замок.

В настенных и напольных сейфах, и зеленых контейнерах Вы найдете разнообразные нужные предметы, так что не обделяйте их своим вниманием.

Так же встречаются круглые настенные переключатели (похожи на цветные зеркала), их можно переключать выстрелами. Обычно они имеют два - три положения: синее, красное и иногда белое.

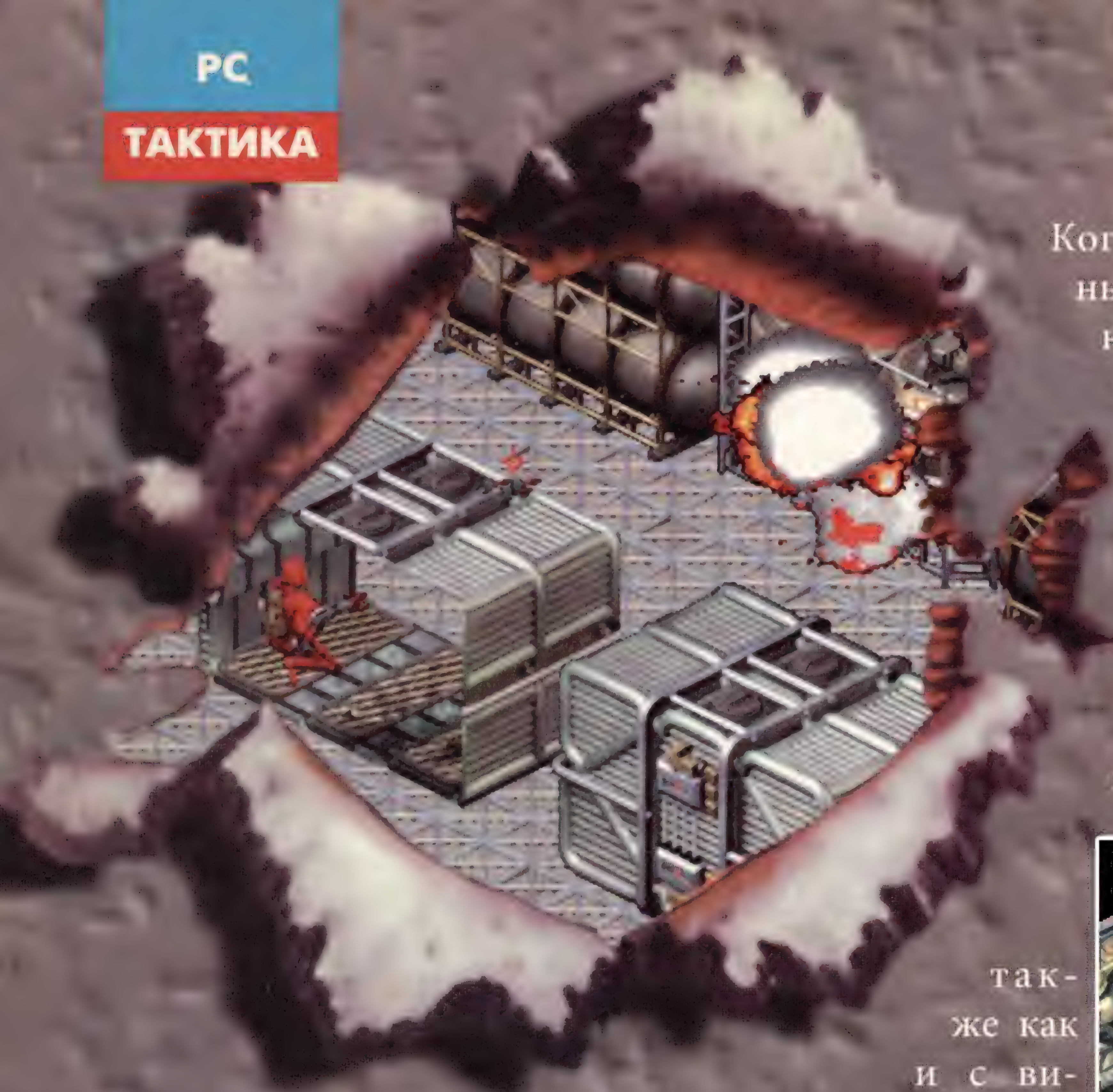
Остерегайтесь вмонтированных в стеры вентиляторов. Проходя рядом с ними по узкому мосту без перил, можно легко быть сбитым мощным потоком воздуха в пропасть — поэтому уничтожайте их (любым оружием).

Изредка встречаются красные трехгранные устройства, отражающие выстрелы, иногда это можно использовать в своих целях, но чаще они играют на руку противнику (их нельзя уничтожить).

Решетчатые полы под воздействием взрыва или выстрела могут провалиться, захватив Вас с собою в бездну. Старайтесь особенно не разгуливать по ним.

При включении устройства с платформой (на это уходит одна энергетическая батарея) могут активизироваться разные устройства. Например, энергетические мосты. Но почти всегда





Когда встречаются минные заграждения, их нужно взорвать с помощью универсального детонатора **Mine-Det** (используйте клавишу **X**) или расстреливать по старинке.

При уничтожении настенных, стационарных, рельсовых пушек и пулеметов, также как и с видеокамерами, дождитесь, когда они развернутся в противоположную от Вас сторону.

В идеокамеры, настенные пушки, пулеметы, лазерные панели легко уничтожить практически любым оружием.

Для уничтожения выдвижных настенных пушек можно использовать автомат **RP-32** и автоматический винчестер **AC-88**, однако, это неудобно. Лучше подходит гранатомет GL-303 или ультрафиолетовое ружье UV-9 (энергетическое).

При уничтожении тяжелых стационарных пушек можно использовать RP-32, но лучше применить GL-303, который уничтожает объект за 2 выстрела, ручную ракетную установку AR-7 или UV-9. Последние уничтожают объект за один выстрел. Тяжелые стационарные пушки обладают мощным оружием и убивают за 2-3 выстрела, они частенько имеют защитное силовое поле, для снятия которого достаточно уничтожить ближайшие энергостанции. Энергостанции также часто поддерживают силовые завесы в проходах, напольные поля (вредны для жизни) и другие виды энергетической защиты, реже газовые струи. Некоторые энергостанции оказывают вредное воздействие, сокращая жизнь, особенно атомные (радиация). Защититься от радиации можно с помощью специального устройства **Radiation shield** (используйте клавишу **R**), но оно потребляет энергию Ваших батарей.

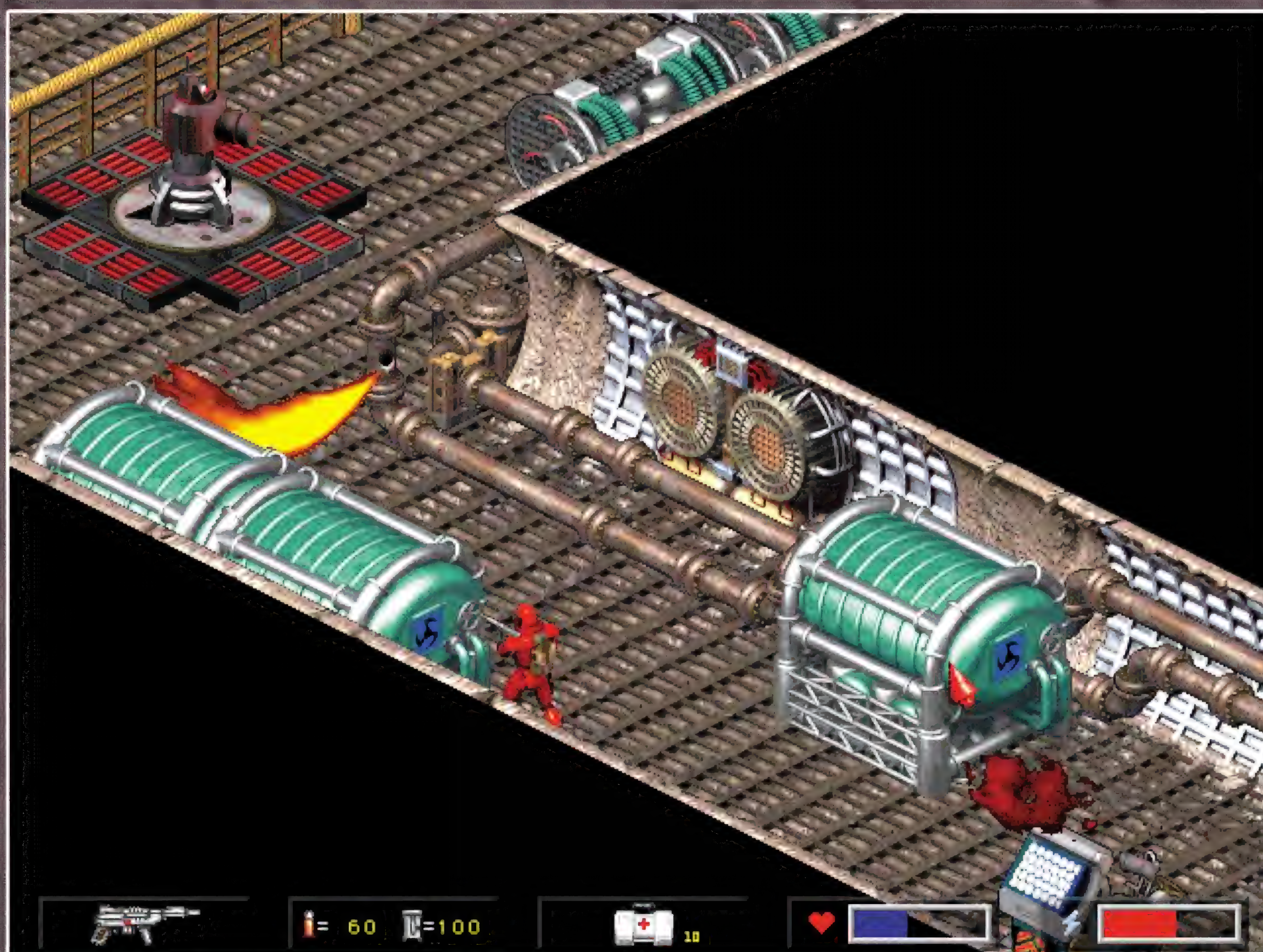


это можно сделать другим путем.

Часто из труб, окутавших все своей паутиной, происходит утечка горячего пара или горящего газа, обычно ее можно устранить, перекрыв ближайший вентиль, повернув его 1-2 раза, но порой приходится перепрыгивать или перекатываться под столпами пара или огня.

Иногда, чтобы попасть в помещение, бывает необходимо разрушить стену (в этом месте она выглядит волокнистой). Делайте это с помощью гранатомета **GL-303** или мины (взрывать клавишей **B**, не забудьте отойти).

Если при спуске платформы лифта под ней находится солдат, он будет убит, если робот — то процедуру придется повторить 1-2 раза.



Энергию и жизнь можно восстановить в специальных кабинках, коричневых с красными полосами и белых с синими. Если их поблизости нет, можно воспользоваться энергетической батареей (используя клавишу **E**) и аптечкой (используя клавишу **M**).

Отключенных роботов под энергетической защитой удобно уничтожать с помощью **GL-303** (за 2 выстрела). Большинство видов тех-



трелов (без энергозащиты). Можно уничтожить также, как робота-хамелеона.

Тяжелый ракетный робот (желтый) очень опасен. Убивает за 3 выстрела (при максимальной энергозащите). Следует уничтожать с помощью **GL-303** — убивает за 2 выстрела, но лучше применять **AR-7** — убивает за 1 выстрел (так как важна скорость из-за мощности оружия робота).

Роботов можно временно парализовать с помощью устройства **Inhibitor** (оно потребляет энергию костюма).

ЛЮДИ

Из солдат самые слабые автоматчики, более опасны вооруженные энергетическим оружием и гранатами. Также встречаются вооруженные энергетическим оружием люди в гражданском (обычно на офисных уровнях). Техники и служащие не вооружены. Всех людей довольно легко уничтожить.

ники можно также уничтожить с помощью энергетического оружия, например, **UV-9** или микроволнового ружья **XP-5.** Но все виды энергетического оружия затрачивают энергию батарей, понижая уровень защитного поля, поэтому их частое применение нецелесообразно.

При применении мощных видов оружия против людей, их вещи (боеприпасы, аптечки, энергетические батареи) уничтожаются.

Многие объекты уничтожаются миной (подвижной или обычной), но это как правило неудобно.

РОБОТЫ

Легкие и тяжелые роботы, вооруженные пулеметом, не слишком опасны. Их легко уничтожить даже **RP-32.** Встречаются в основном на начальных уровнях.

Человекоподобные роботы обладают энергетическим оружием. Они довольно опасны, но легко уничтожаются **RP-32, AC-88.** Иногда, при большом скоплении имеет смысл использовать **GL-303.**

Легкий ракетный робот более опасен, чем человекоподобный. Убивает за 2-4 выстрела. Можно уничтожить с помощью **RP-32,** но лучше **AC-88. GL-303** убивает за два выстрела, **AR-7** за один и т.д.



Робот-хамелеон обладает энергетическим оружием. Довольно опасен, так как может принимать вид окружающих предметов. Убивает за 4-5 выстрелов. Можно уничтожить также, как и легкого ракетного робота.

Замораживающий робот не слишком опасен. Убивает за 4-5 выс-



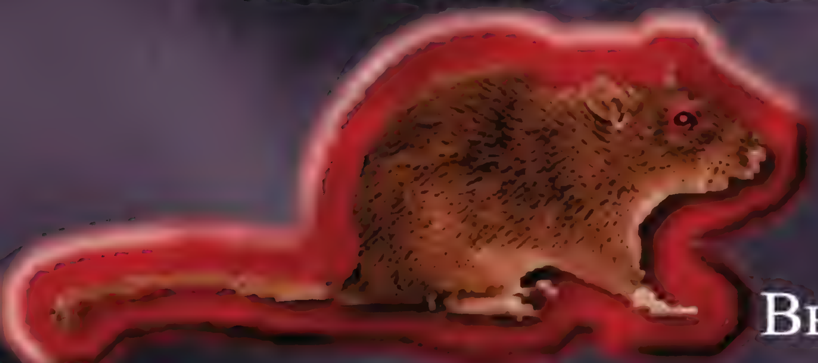






Летучая мышь (Bat)

Не слишком храбрые твари, любящие появляться огромной массой в поисках свежей плоти. Эта туча серых существ с крыльями обычно нападает в тот момент, когда Вы меньше всего этого ожидаете. Они, конечно, не очень опасны, но могут нанести немалый вред, если Вы в этот момент отбиваетесь от кого-то более сильного.



Крыса (Rat)

Вы никогда точно не знаете, в какой момент нарветесь на гнездо этих крыс. Обычно рядышком валяется пара-тройка мертвых тел. Они не доставят Вам много хлопот до тех пор, пока не почувствуют угрозу с Вашей стороны. Поэтому постарайтесь их не трогать, чтобы избежать неприятных сюрпризов.

Паук (Spider)



Если уж в реальной жизни большинство людей без особой любви относится к паукам, то что говорить о такой кровавой игре. Помните, что каждая из этих тварей вне зависимости от размера буквально наполнена смертоносным ядом. Так что не спите, а то будете метаться в агонии, чувствуя, как яд проникает в Ваши вены.



Культист (Cultist)

Эти ребята находятся в прямом подчинении у Дьявола. Если Вы прервете их темные ритуалы, то они постараются преподать Вам урок вежливости. Культисты неплохо обращаются с двустволкой, динамитом и автоматом Томми. Так что убедитесь, что Вы готовы к бою перед тем, как столкнетесь с ними. Они абсолютно бесстрашны и не остановится ни перед чем в осуществлении своего желания принести Вашу душу дьяволу.



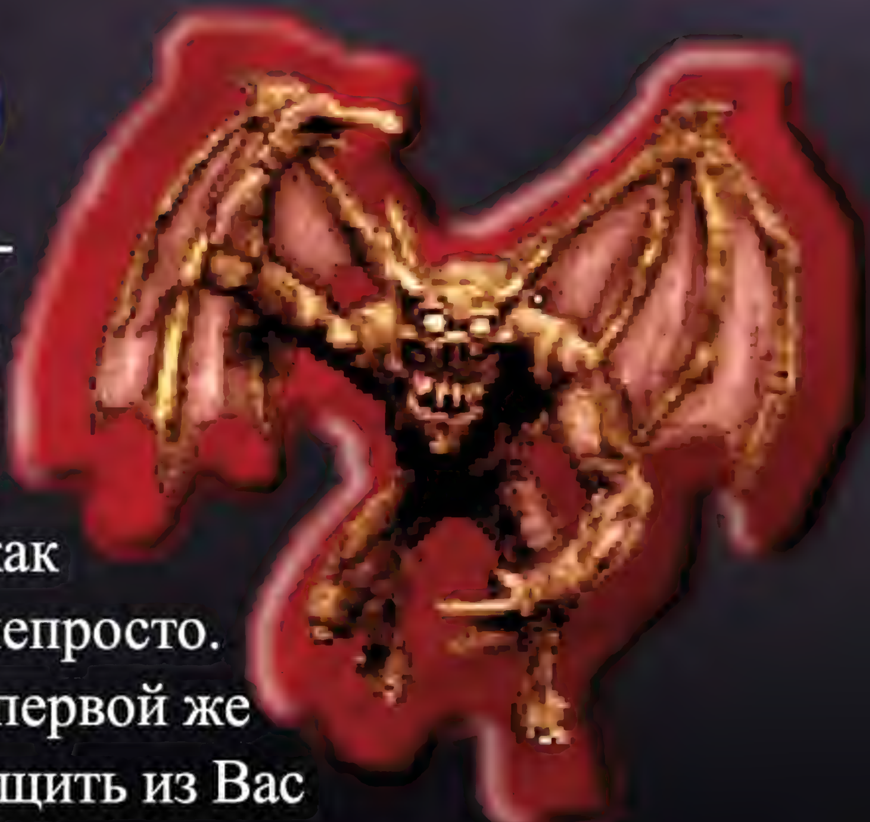
Зомби с топором (Axe Zombie)

Эти куски полуживой плоти — не самые лучшие воины из тех, с которыми Вы столкнетесь в игре. Однико, они могут быть очень настойчивыми. Если Вы не снесете им головы, то почаще оглядывайтесь, потому что никогда не знаешь, когда и где они Вас настигнут снова. Даже объятые огнем, они не остановятся и отправят Вас на тот свет.



Жирные зомби (Fat Zombie)

Да, эти ребята действительно не худенькие. Они шатаются вокруг будто пьяные, но не воспринимайте их несерьезно — их оружие преподаст Вам сильный урок. Постарайтесь изничтожить их с помощью ружья, причем подберитесь к ним как можно ближе.



Горгулья (Gargoyle)

Горгульи часто прогуливаются на открытых территориях, поджидая незваных гостей. Они любят притворяться статуями. Пренеприятная привычка, так как обнаружить их становится непросто. Они юркие и осторожные, при первой же возможности постараются вытащить из Вас внутренности, которые потом будут носить, как модные украшения.



Каменная горгулья (Stone Gargoyle)

Как и их ближайшие родственники, каменные горгульи чертовски умные существа. Их покров достаточно крепок и вполне сойдет за неплохую броню. Единожды проявив к Вам интерес, они не отстанут никогда. Поэтому хорошенько проверьте свой арсенал перед тем, как вступать в бой. Иначе Вам долго не продержаться.



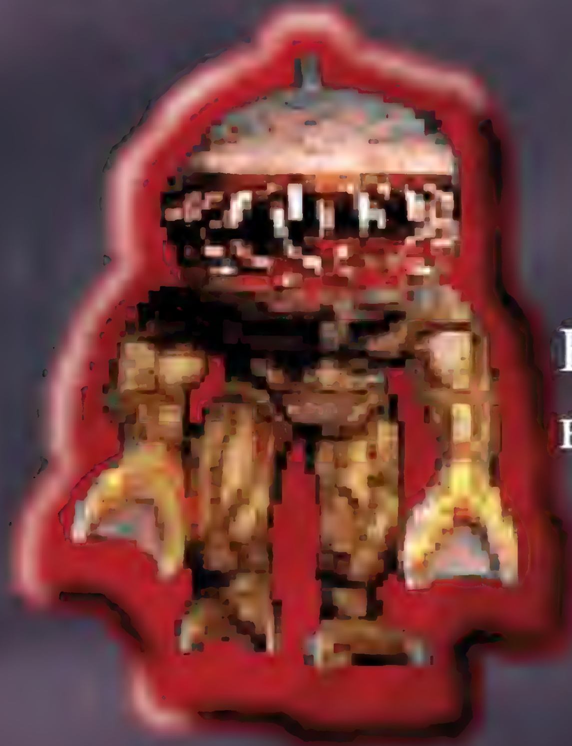
Гончая Ада (Hell Hound)

Эта гладкошерстная собака не выглядит слишком сильной. Но первое впечатление иногда обманчиво. Она вечно голодна, так что не попадите ей на обед. Не обращайте внимания на ее огненное дыхание и кровавое тело, но не сводите глаз с ее клыков. Пара укусов, и Вы мертвы.



Костяной угорь (Bone Eel)

Эти верткие пожиратели живой плоти живут в воде и не постесняются оторвать от Вас кусочек мяса. Если Вы любите поплавать ночью, то приготовьтесь противостоять этим тварям в их родной среде, где они чувствуют себя намного лучше, чем Вы.



Чудовище (Gill Beast)

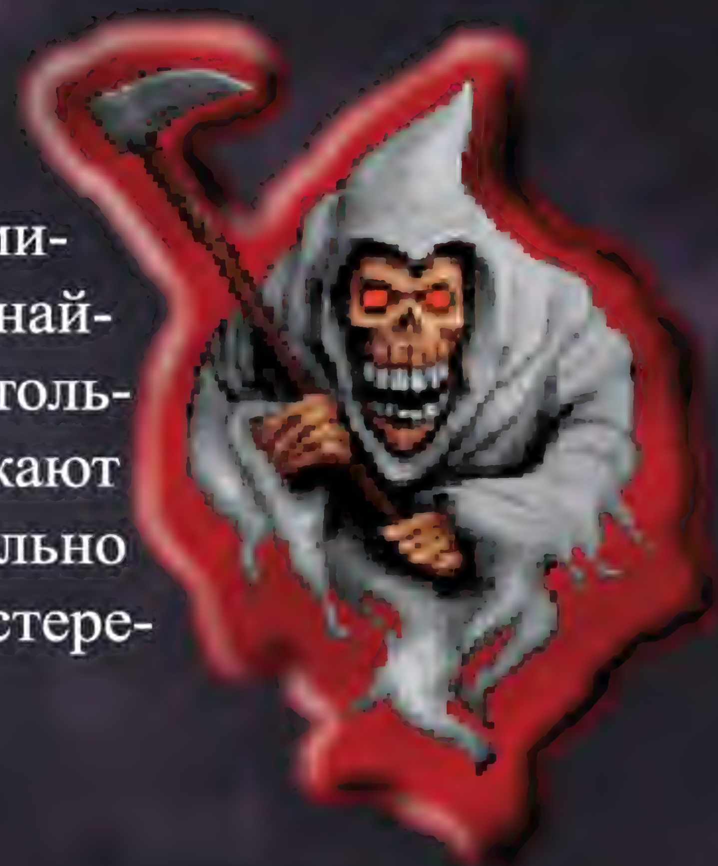
Еще один обитатель глубин, который вооружен подвижными и острыми зубами. Лучше расправляйтесь с ним на суше. Под водой у него явное преимущество.



Рука Ада (Hell Hand)

Эта конечность, похожая чем-то на паука, попытается обхватить Ваше горло и сдавить его. Обычно они ползают по потолкам и стенам. Так что будьте осторожны, дружественное рукопожатие горла — последнее, что Вам нужно.

Фантом (Phantasm)



Эти существа выходят из мира тьмы только для того, чтобы найти новую жертву. Они уязвимы только в тот момент, когда пересекают границу миров, так что правильно рассчитайте время для атаки. Остерегайтесь их кос.

Кристолид (Chrysalid)



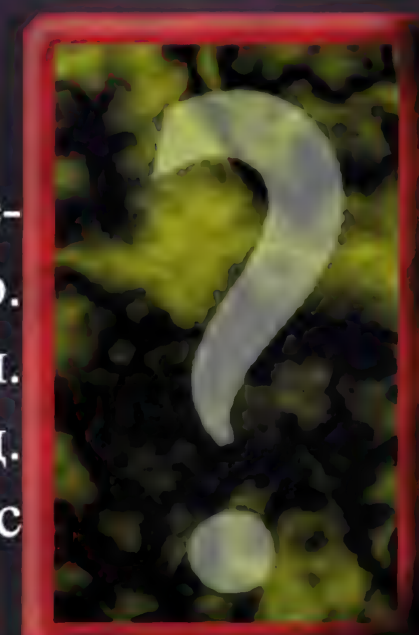
Эдакий большой кокон с кровоточащей кожей и пульсирующими венами. В общем, это растение-ловушка. Оно все время начеку и не пропустит ни одного зазевавшегося дурачка. Его ядовитая жидкость и крепкие щупальца напомнят Вас, что природу надо любить и беречь.

Цербер (Cerberus)



Охранник ворот в мор сумасшествия — двухголовый, огнедышащий мастиф. Перед тем, как войти на территорию его владений, поднаберите сил и оружия. Помните, что две головы лучше одной, а Вам придется иметь дело сразу с двумя.

Чернобог (Tchernobog)



Он силен, более того, он могущественен. Он готов прибрать к рукам всю Землю. Он — бог тьмы, властелин потерянных душ. В общем, достаточно неприятный товарищ. Опасайтесь его коварства. Но сразиться с ним придется, хочется Вам этого или нет.

Оружие в Blood



Взрывная смесь (Flamethrower) (бензин + зажигалка)

Сила: очень сильная штука. Объятые огнем, враги уже ни на что не способны.
Недостатки: не эффективна на зомби с топором.

Автомат Томми (Tommy Gun)



Сила: очень эффективен при стрельбе по толпе.
Недостатки: поглощает боезапас за считанные секунды.

Динамит (TNT)



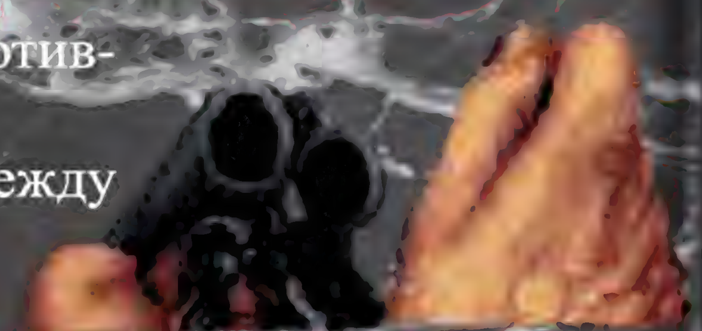
Сила: Сильный взрыв, поджарит всех противников вокруг.
Недостатки: поджарит и Вас, поэтому используйте его на открытых территориях.



Шаманская кукла (Voodoo doll)

Сила: убиваешь противника, не вступая с ним в контакт.
Недостатки: чтобы найти недостатки, надо поиграть в Blood.

Двуствольный дробовик (Shotgun)



Сила: уничтожает большинство противников с одного выстрела
Недостатки: большой интервал между выстрелами.



Огромные вилы (Mighty pitchfork)

Сила: на близком расстоянии протыкает противника, как воздушный шарик.
Недостатки: пока не обнаружены, но, вообще, это оружие на любителя.

Ракетница (Flare Gun)



Сила: наносит очень большой урон.
Недостатки: долго перезаряжается.

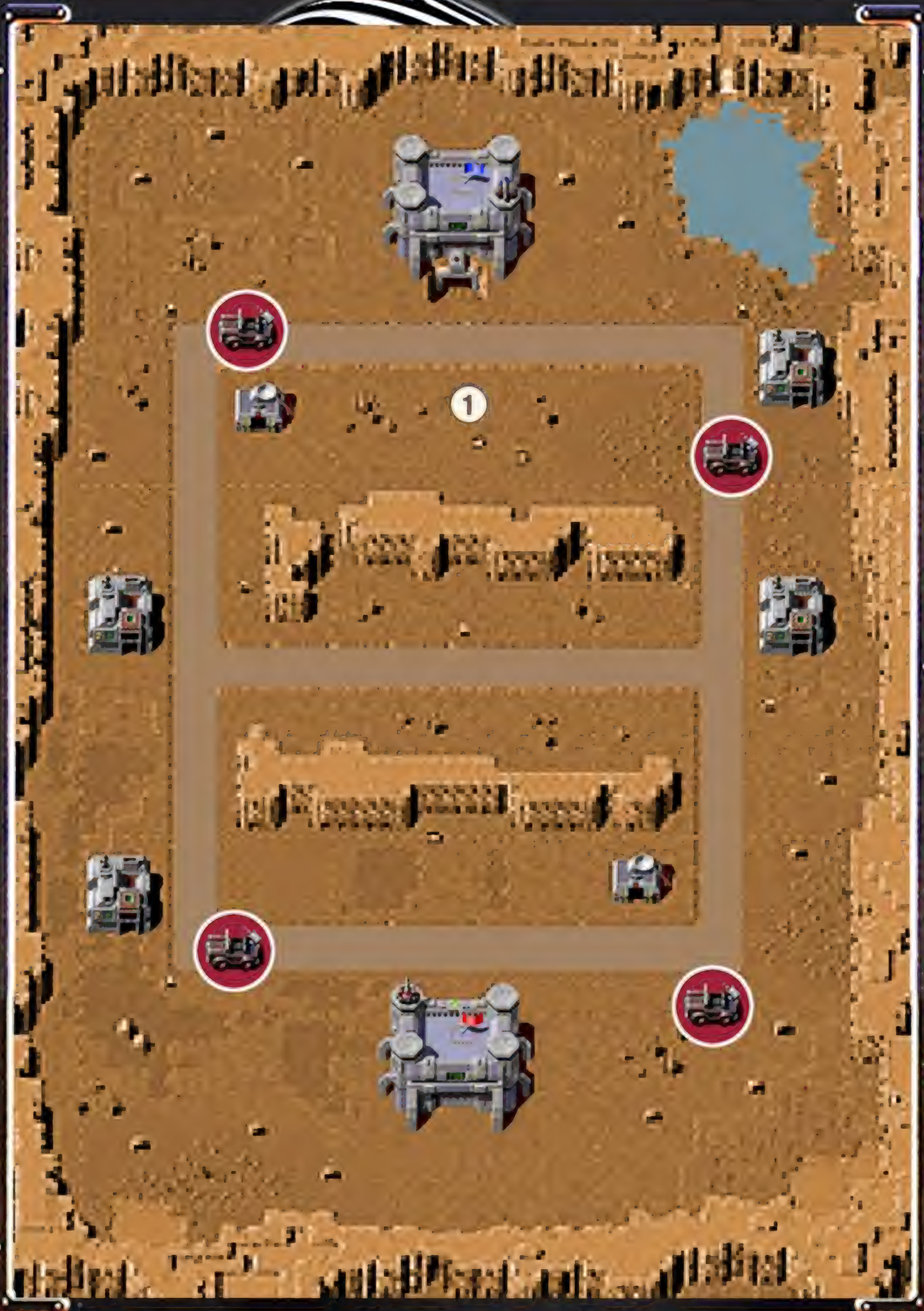


ФОРМУЛА УСПЕХА



По многочисленным просьбам читателей СИ связалась с Bitmap Brothers (разработчиками Z). Martin G., Eric M. и Steve K предоставили нам все необходимые материалы. Ниже приведена информация обо всех 20-ти уровнях при игре для одного игрока. Она включает в себя общий обзор уровня, количество боевых единиц, с которыми Вы его будете начинать, карту, а также описание основной тактики, которая может привести Вас к победе. Желаем Вам удачи!

Сергей ЛЯНГЕ



Уровень №1
Virgin Soldiers (Пустыня)

Игрок начинает с минимальным количеством роботов, на простейшем по своему построению уровне. Залог победы — обучение управлением джипами.

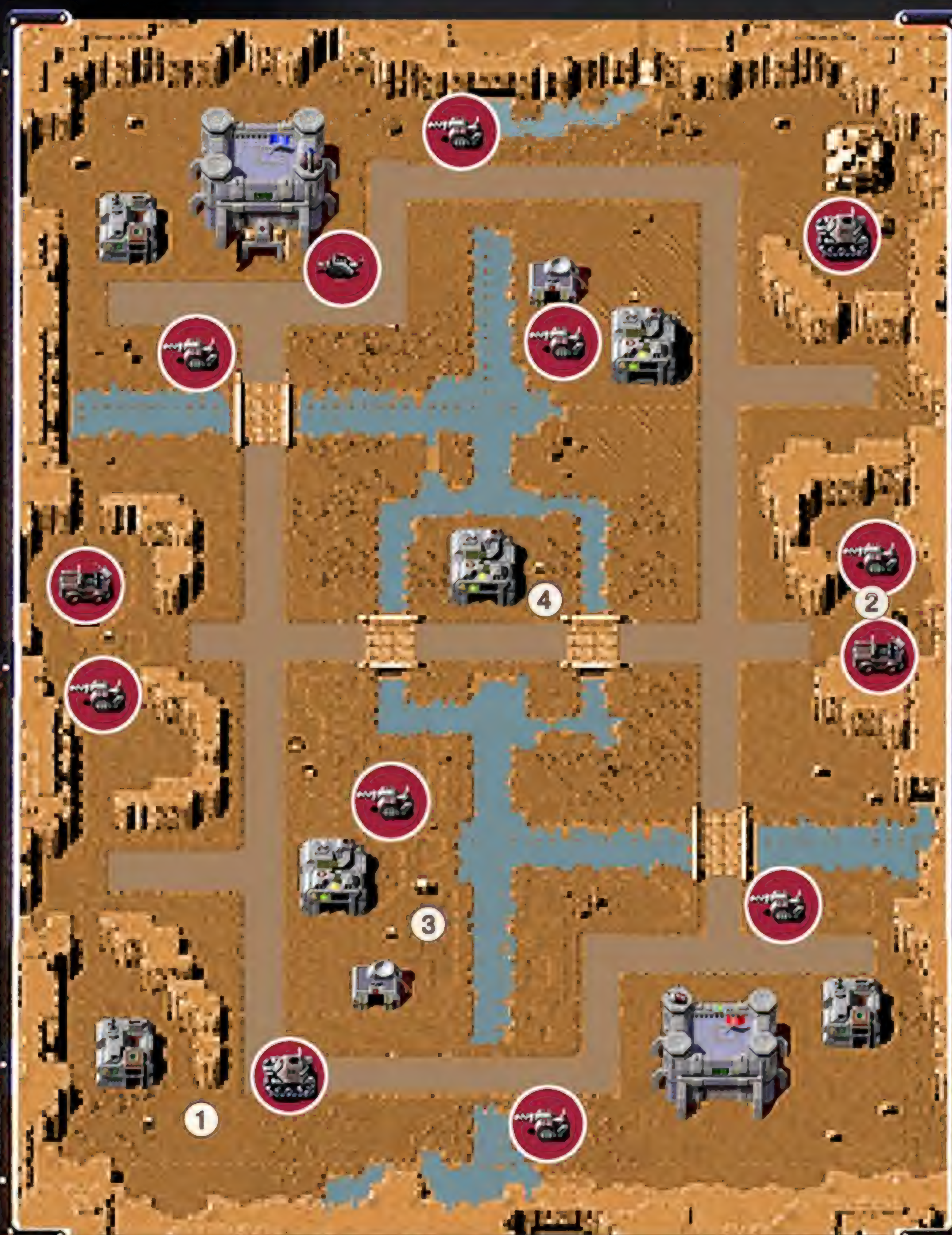
В Вашем распоряжении **три** отряда **Grunt**'ов.

Стратегия

Захватите джипы и сгруппируйте боевые единицы для атаки с двух сторон. Не позволяйте джипам отрываться от сопровождающих их роботов, или враг убьет водителей и захватит технику. Пошлите роботов, расположенных перед Вашим фортом, прямо вверх к флагу центральной территории. Они подберут гранаты и используя их автоматически прорвутся через скалы.

Если Вы получите численное преимущество в джипах перед компьютером, то будет легко убить вражеских водителей и захватить их средства передвижения. Когда Вы достигните вершины карты, установите свою команду к югу от дороги (точка ❶), прямо под входом в крепость врага. Возьмите штурмом форт. Вражеская пушка не сможет уничтожить всех сразу.

Другой способ подразумевает уничтожение, в первую очередь, вражеской пушки путем создания **2-3** групп, которые ее окружат и уничтожат.



Уровень №2
Psychos (Пустыня)

На этом уровне Вы познакомитесь с легкими танками и пулеметом **Gatling***'а. Научитесь использовать гранаты и танки для очистки пути к флагам и заводам. Еще Вы обучитесь технике перемещения роботов по воде.*

Уровень начинается с **четырех** групп **Grunt**'ов.

Стратегия

Пошлите группу роботов в точку ❶ для захвата флага. Они найдут гранаты и автоматически захватят танк.

Пошлите другую группу роботов в точку ❷ для захвата Gatling'а. Они соберут гранаты и автоматически захватят джип.

Пошлите команду диагонально по направлению к **Gatling**, которая расположена рядом с флагом, контролирующим танковый завод **1*** (точка ❸). Перепрофилируйте фабрику на создание легких танков.

Оставшуюся команду пошлите в точку ❹, на центральную территорию, где объедините их с джипом справа для атаки сил противника, защищающих завод.

Уровень №3
Death Valley (Пустыня)

Форт, контролируемый компьютером защищен по бокам горами, а спереди водой. Флаги территорий расположены вдалеке от зданий, что вынуждает игроков уничтожать заводы вместо того, чтобы их захватывать.

Вы начинаете уровень с **двумя** отрядами **Grunt**'ов, одной группой **Psycho** и одним **Lt. Tank**.

Стратегия

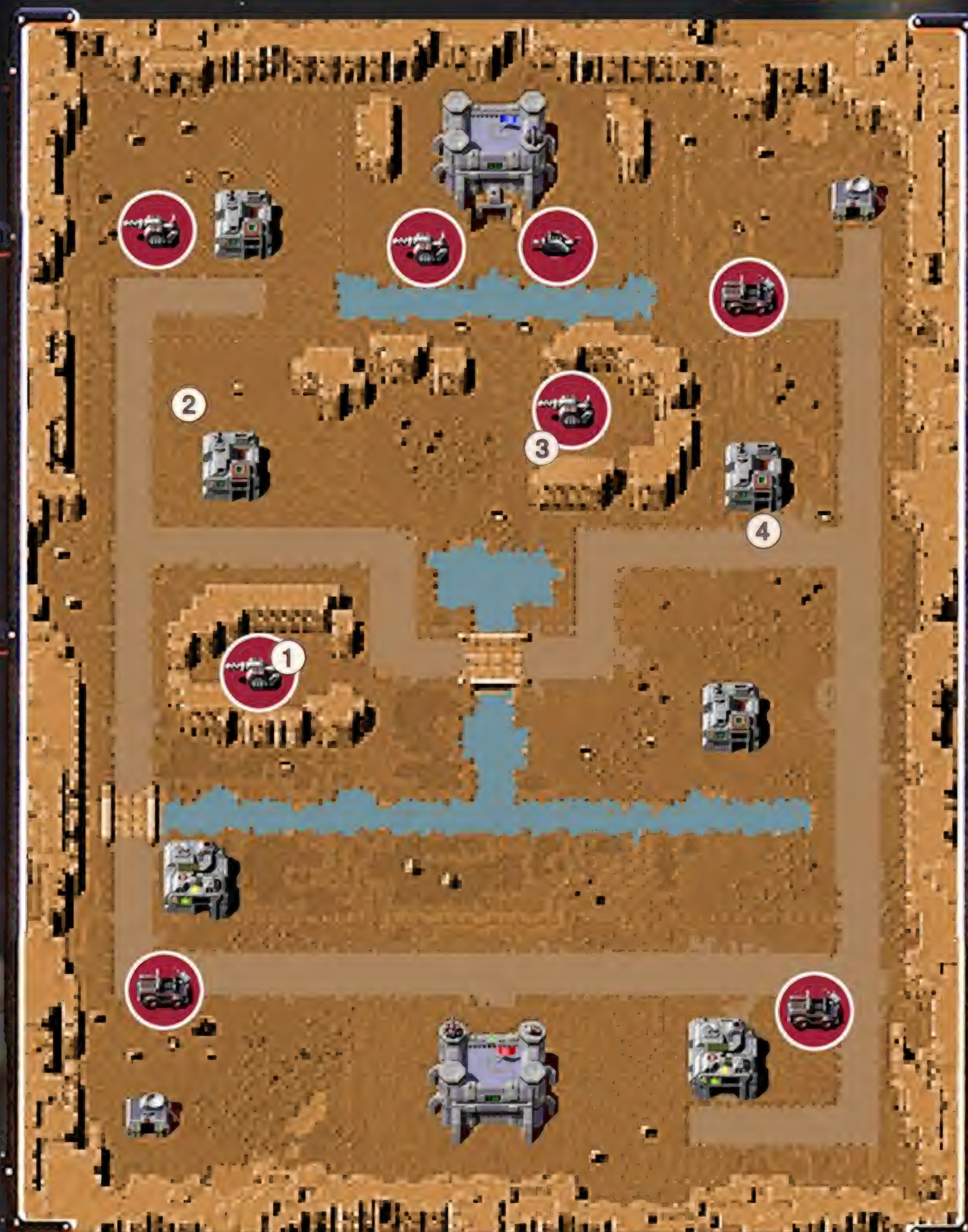
Постарайтесь обеспечить максимальную защиту флагу, контролирующему Ваш завод в точке ❶.

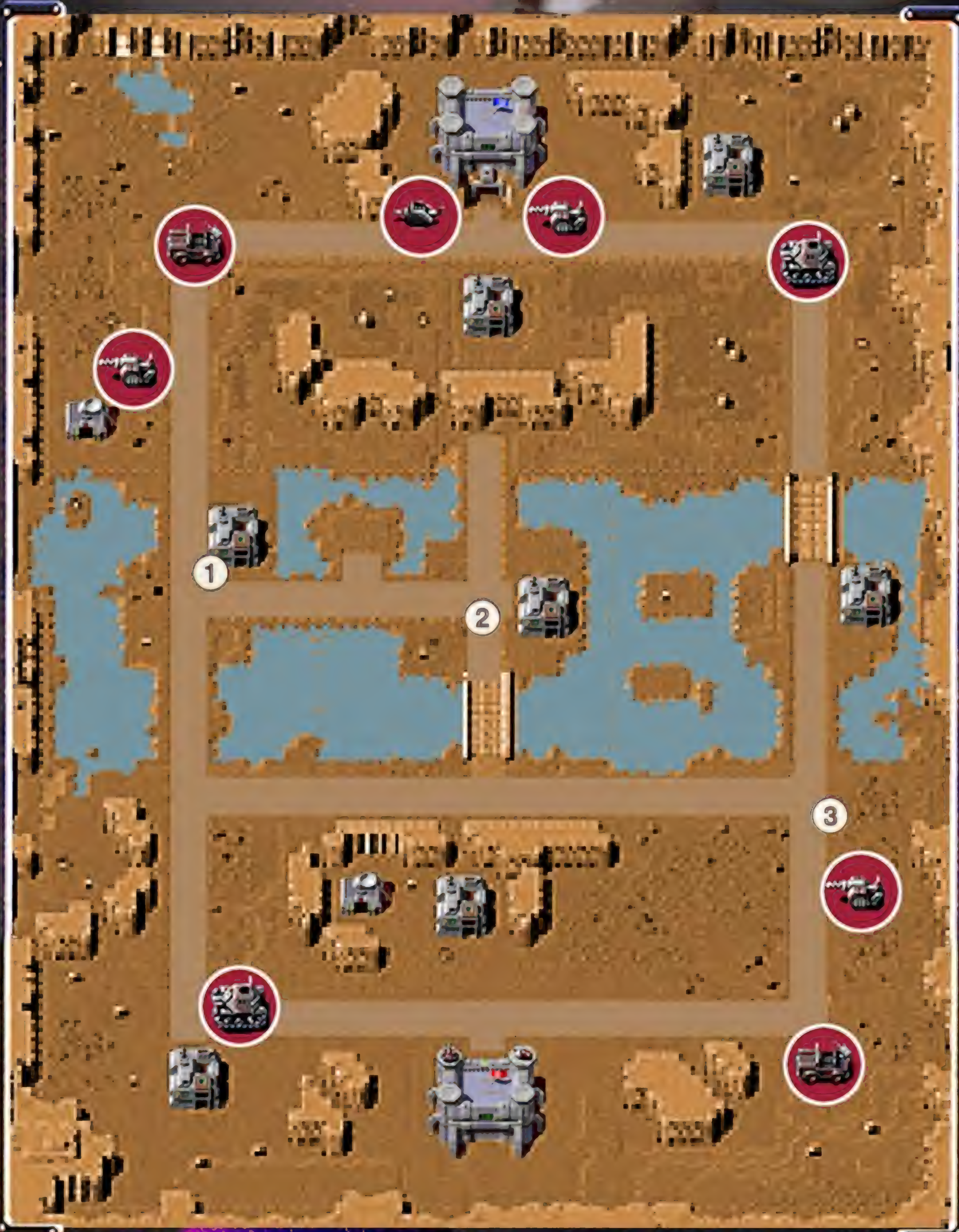
Захватите или уничтожьте вражеский завод в точке ❷, пока он не успел что-нибудь произвести.

Следите за атаками **Lt. Tank** по правой стороне карты, так как Ваш **Gatling** не окажет им достойного сопротивления.

Сразу начинайте производство **Psycho** на Вашей фабрике **2***. Используйте их для уничтожения защиты форта противника в точке ❸.

Забрасывая гранатами фабрику компьютера в точке ❹, Вы сможете замедлить на ней производство или вообще уничтожить.





Уровень №4
Desert Islands (Пустыня)

На этом уровне, в основном, придется использовать роботов. В центре карты расположен завод 2 для производства роботов, эта территория является самой важной. Завод противника, расположенный справа от центра, может быть захвачен только роботами, так как он расположен на острове.*

Вы начинаете уровень с **тремя** группами **Grunt**'ов и **одной Psycho**.

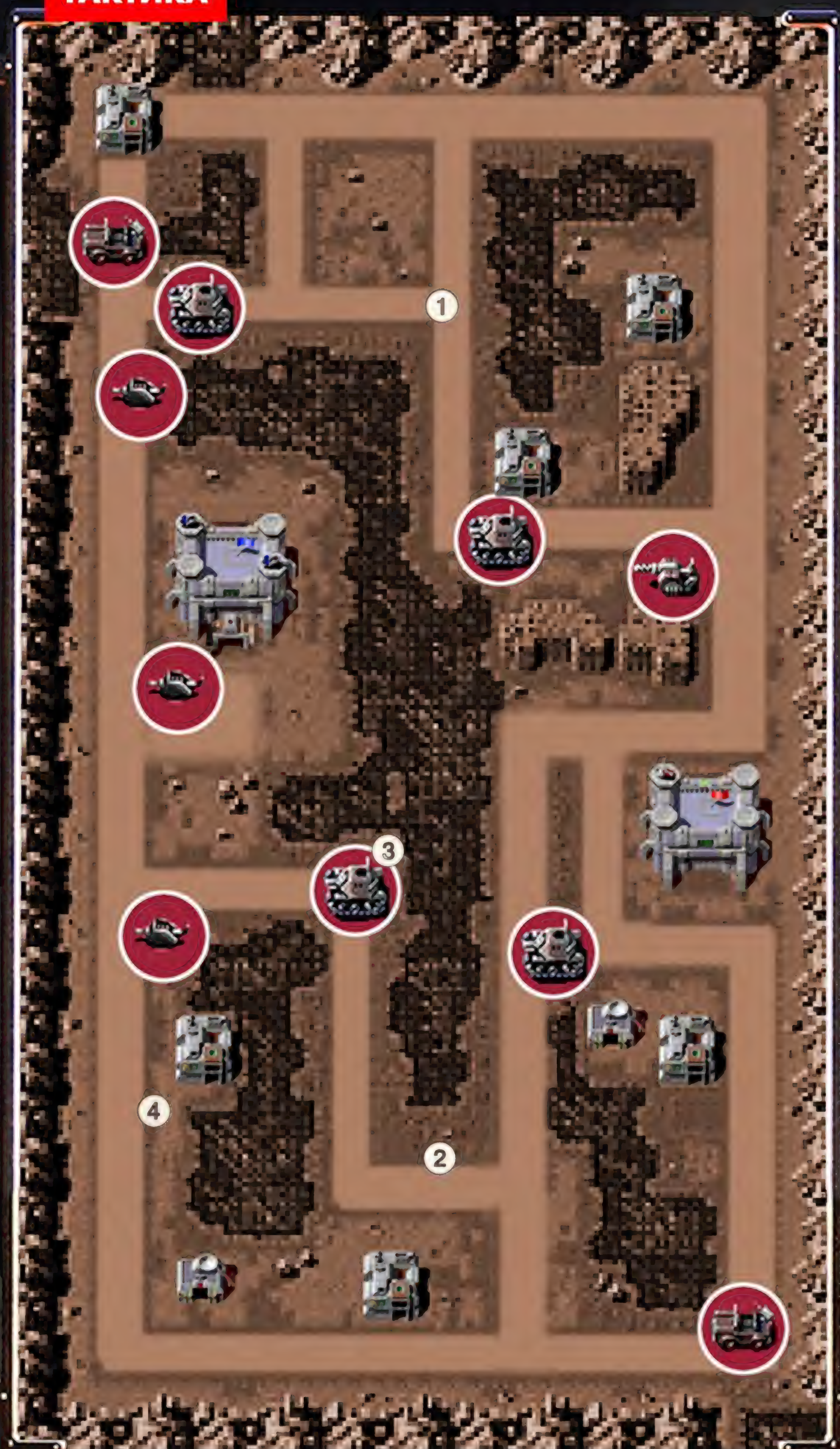
Стратегия

Заполучите танк, расположенный слева, и пошлите его на захват флага, контролирующего завод по производству танков, а также для защиты развилки дороги в точке ❶. Отсюда его можно будет переместить в центр, если это будет необходимо.

Постарайтесь захватить и удержать центральную территорию (точка ❷). Создайте несколько команд **Psycho** для захвата территории, расположенной слева от центра.

Не оставляйте без присмотра **Gatling** в точке ❸, так как компьютер имеет тенденцию атаковать справа, если Вы захватите центр.





Уровень №5
Hot Nuts (Вулкан)

Большая река лавы разделяет поле боя на две части. Продвигаться по уровню можно только по системе дорог, расположенной по краям. Игроки должны защищать один из путей, атакуя по другому.

Уровень начинается с двумя группами **Grunt**'ов и двумя группами **Psycho**.

Стратегия

Захватите танки, расположенные севернее и южнее Вашего форта. Пусть **Lt. Tank** защищает точку ①. Пошлите другой танк и отряд роботов как можно быстрее в точку ②. Фабрика по производству роботов, расположенная внизу является особо важным объектом, так как она может производить **Tough**`ов.

Захватите центральную территорию (точка ③), если противник уберет оттуда свою защиту.

Компьютер часто оставляет территорию к югу от его форта (точка ④) без прикрытия, так что не пропустите момент и захватите ее.



Уровень №6
Sooty Bolts (Вулкан)

На этом уровне имеются 3 различных маршрута, по которым можно атаковать противника. Впервые игрокам становится доступен 2 завод по производству* **Med. Tank**.

В Вашем распоряжении находятся 1 отряд **Grunt**'ов, 2 **Psycho** и 1 **Lt. Tank**.

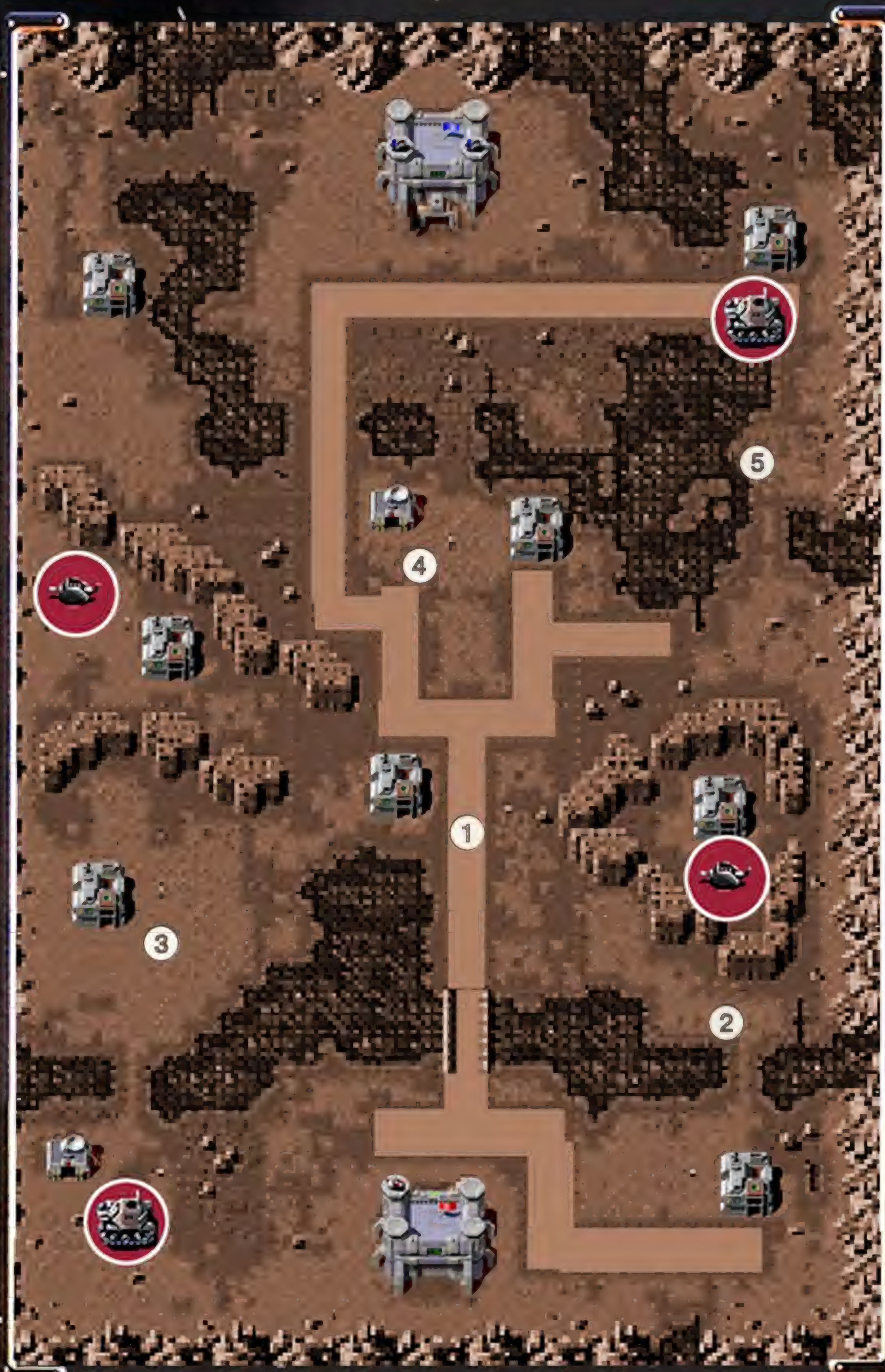
Стратегия

С помощью своей команды сразу захватите территорию, расположенную над Вашим фортом (точка ①).

Чтобы начать работу на фабрике. В точке ② взорвите с помощью гранат скалу.

Захватите **Lt. Tank**, расположенный слева. Пошлите его вместе со всеми Вашими силами на захват территории в точке ③. Затем, немного подождав, можете попытаться захватить вражеский 2* завод по производству танков, однако с этим не стоит особо спешить.

Постройте **Sniper**'ов для захвата центральной территории (точка ④). Затем так же захватите территорию в точке ⑤, которая часто остается без присмотра со стороны компьютера.



Уровень №7
Piro Technics (Вулкан)

Между двумя фортами пролегает центральная дорога. С двух сторон ее окружают нагромождения скал, в которых Вы можете обнаружить различные боевые единицы. А за самими горами расположено несколько заводов. По центральной дороге можно достичь завода 4, расположенного в центре. По бокам также существуют другие пути к цели, но они заблокированы горами, которые можно уничтожить.*

Вы начинаете уровень имея в наличие 2 группы **Grunt**'ов, 1 **Tough**'ов и 1 **Lt. Tank**.

Стратегия

Направьте свои войска к флагу территории, расположенной слева от центра (точка 1). Там захватите **Lt. Tank**.

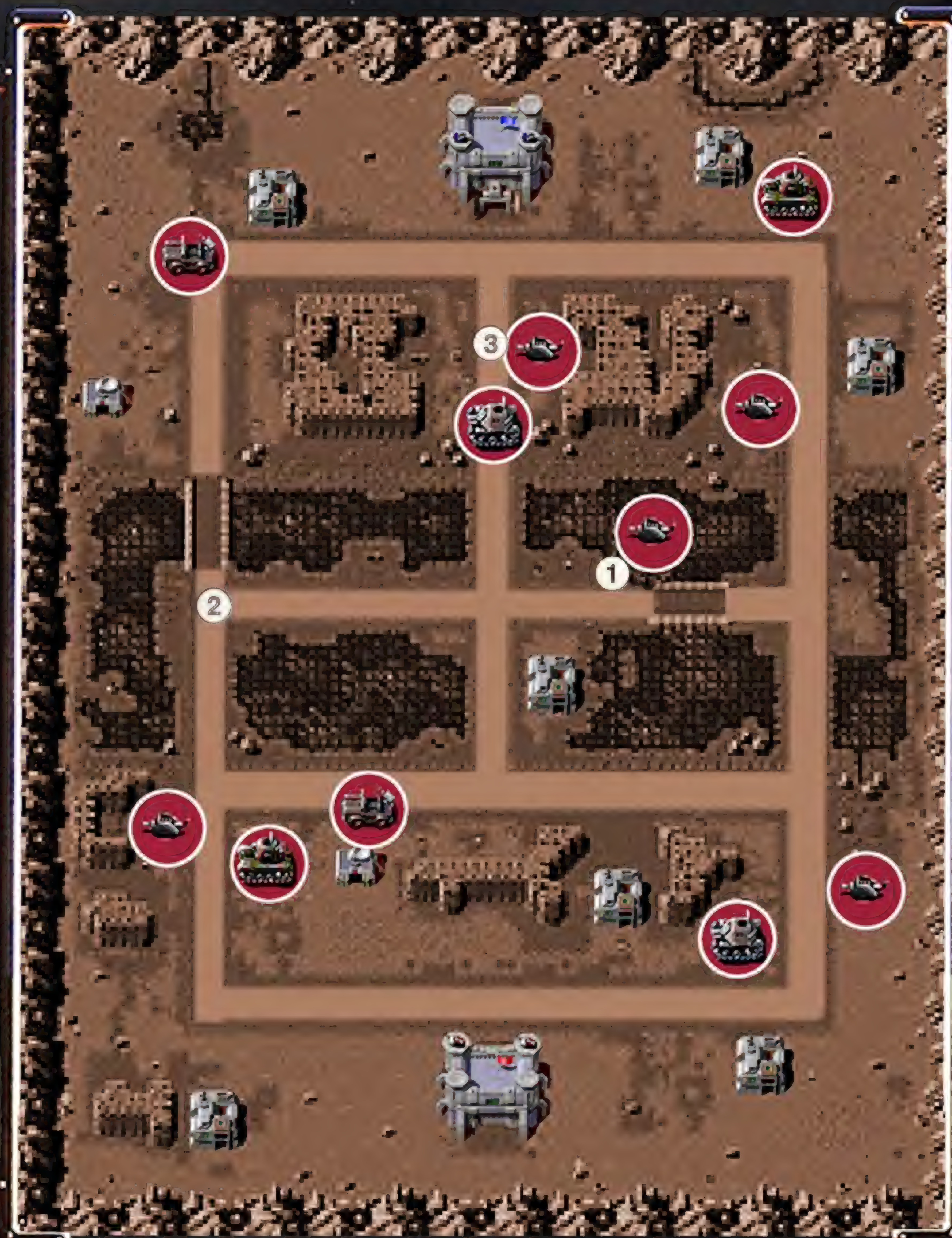
Для защиты дороги в районе, расположенном прямо под центральной территорией лучше всего использовать **Med. Tank**.

Возьмите Ваших **Tough**'ов и пошлите их через мосты (точка 2) для захвата территории, на которой расположен радар.

Сконцентрируйтесь на одной задаче. Захватывайте территорию либо слева, либо справа, одновременно атакуя по центру.







Уровень №8
Motten Kombat (Вулкан)

По всей карте разбросаны бесхозные боевые единицы. Нужно успеть захватить их больше, чем успеет компьютер. Самой важной задачей выступает захват и оборона центральной территории, на которой расположена фабрика по производству танков. Путем уничтожения мостов становится возможным предотвращение проникновение техники противников на определенные территории.

Уровень начинается с **тремя** командами **Psycho** и **одной** **Tough**'ов.

Стратегия

Постарайтесь с самого начала захватить центральную территорию, а также **Gun**, которая сможет защитить как флаг, так и мост в точке 1. В случае необходимости можно с помощью этой пушки взорвать мост, что остановит продвижение техники противника.

Поставьте Ваш **Med. Tank** в точку 2 и после того, как вражеский танк окажется на мосту, уничтожьте этот мост. Таким образом Вы сможете послать свой **Med. Tank** в дальнейшем на штурм центральной территории вместо того, чтобы защищать им переправу.

Соберите как можно больше войск в центре и с помощью снайперов уничтожьте защиту вражеского форта (точка 3). В противном случае Вы можете уничтожить этот форт с помощью артиллерииили **Tough**'ов.



Уровень №9. Slippery Jim (Арктика)



ВНИМАНИЕ!

На этом уровне Вы найдете несколько островов. Некоторые из них соединены с материком переправами, но для захвата остальных потребуются роботы. Поэтому становится очень важным захват и защита фабрик по производству роботов.

В Вашем распоряжении: 3 группы **Psycho**, 2 **Tough**'ов и 1 **Med. Tank**.

Стратегия

Пошлите отряд роботов для захвата **Gun**, **Jeep** и центральной территории, расположенной перед Вашим фортом (точка ❶).

Пошлите **Med. Tank** в центральный район для его защиты.

Возьмите **Lt. Tank** из точки ❷ и поставьте его охранять два моста на территории, расположенной левее центральной. С его помощью становится возможным сразу расправляться с роботами, которых производит вражеская фабрика в точке ❸.

Пошлите отряд роботов на захват территории в правом нижнем углу (точка ❹) и хорошо ее защищайте, так как компьютер любит нападать на Вас именно с той стороны.

Не спешите пытаться захватить территорию по правую руку от Вас (точка ❺). Компьютер ее будет защищать своим **Med. Tank**.

Уровень №10
The Wall (Арктика)

Основное поле битвы покрыто водой. Посередине карты расположена стена, разделяющая уровень. В ней придется сделать проход чтобы попасть к заводам производящим танки, которые расположены слева и справа. Для получения территориального превосходства необходимо удерживать в своих руках центр этой стены.

У Вас изначально имеются три группы Psycho, 2 Tough'ов и 1 Med. Tank.

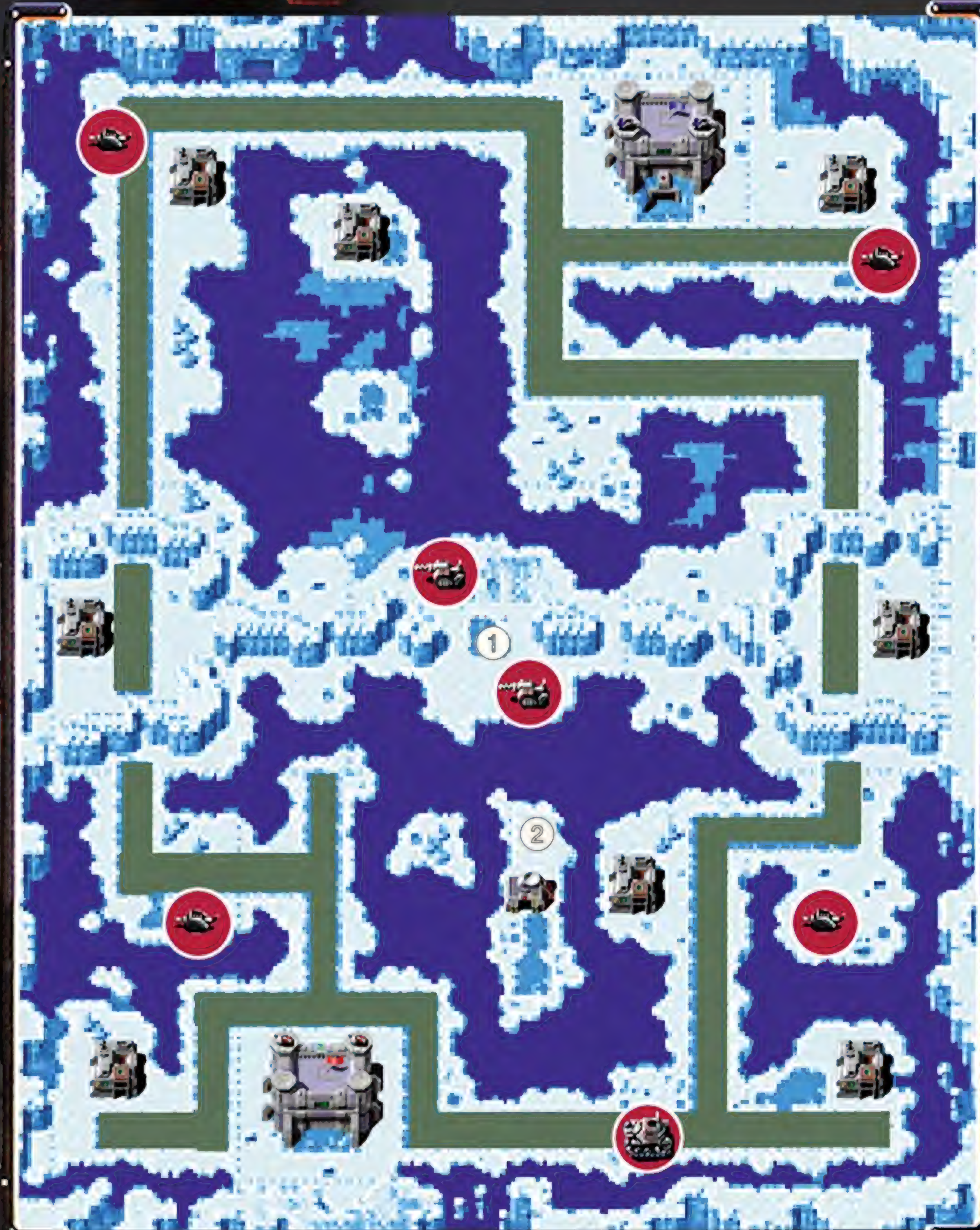
Стратегия

Ваша первоначальная цель — захват центральной территории и одной прилегающей к ней.

Уничтожьте горы, разделяющие территорию в точке ❶ для того, чтобы Ваши силы могли спокойно перемещаться из одной половины в другую.

Следите за перемещением войск оппонента, которые будут стараться захватить территорию, расположенную справа от Вашего форта в точке ❷.

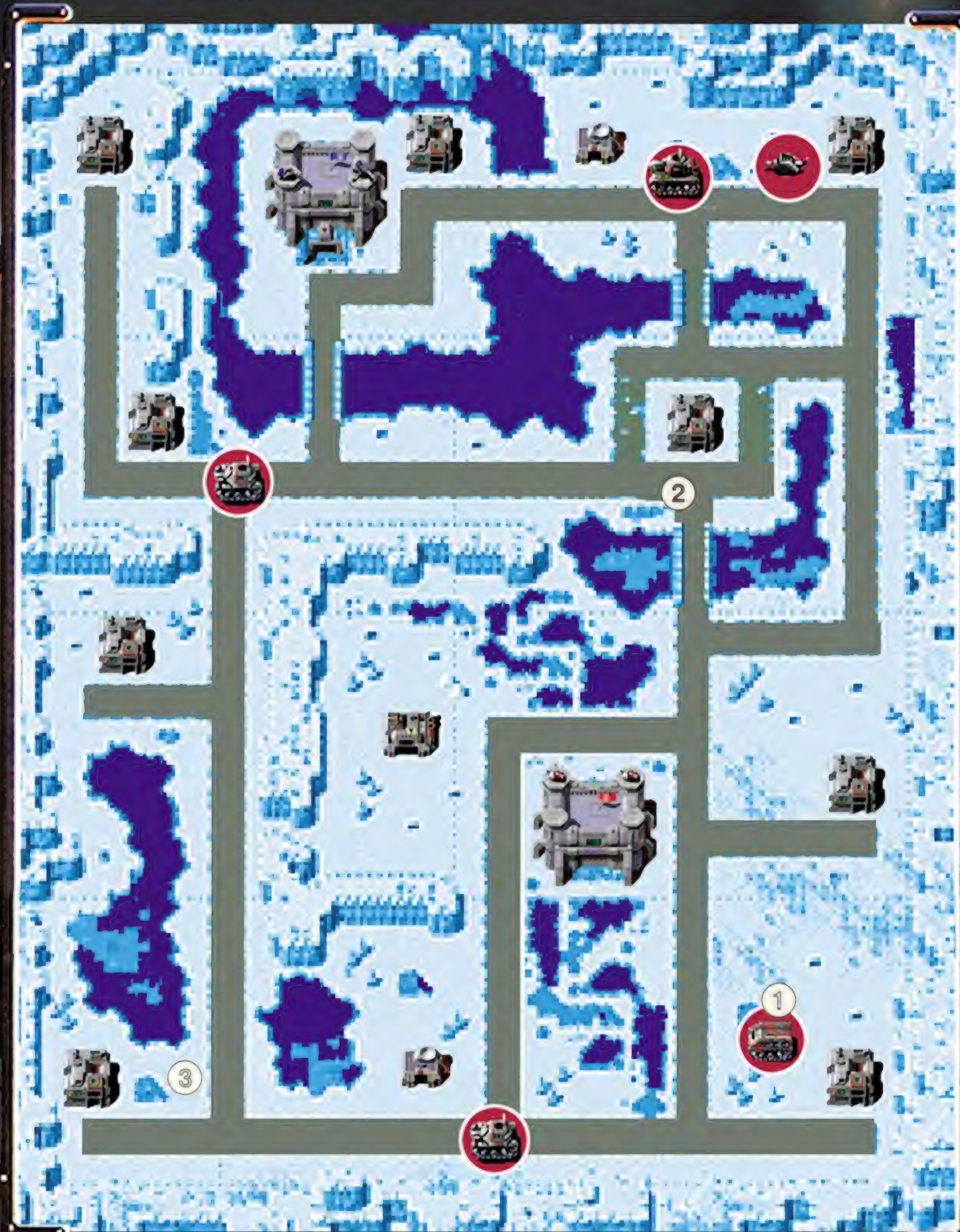
Создавайте роботов (особенно **Sniper**'ов) в форте для защиты центрального флага (точка ❶).





Экспертами нашего журнала обнаружено некоторое несоответствие между аналогичными уровнями «нормальной» версии и пиратской копии (изначальное расположение техники и специализация заводов).

Уровень №11
Chilly Willy (Арктика)



Форт, принадлежащий противнику расположен на острове, окруженном водой и защищен пушками. Существует два подхода к нему, но один идет через мост. Если его уничтожить, то Вы будете ограничены в выборе тактики. Форт игрока расположен на открытой местности, поэтому он доступен к атакам с любой стороны.

Для начала у Вас 1 отряд **Psycho, 2 Tough**'ов, **1 Sniper**'ов и 1 **Med. Tank**.

Стратегия

Посадите своих роботов в **APC**, находящийся к юго-востоку от форта (точка ❶).

С помощью вашего Med. Tank постарайтесь захватить и удержать островную территорию, расположенную над фортом (точка ❷).

Пошлите своих роботов вниз на территорию, расположенную в левом нижнем углу карты. По пути они захватят танк. Отправьте их вверх по дороге, находящейся слева. Команду роботов в **APC** можно использовать двумя разными способами. Либо отправьте их на штурм танка, защищающего островную территорию. Либо поставьте их слева от Вашего форта для его защиты.

Сборка **APC** в Вашем форте одновременно с созданием **Tough**'ов на фабрике, расположенной справа происходит быстрее сборки **Med. Tank**, а эффективность у них практически одинаковая.

Всегда оставляйте хотя бы один **Unit** для защиты Вашего форта.



Уровень №12
Heavy Metal (Арктика)

Игрок и его компьютерный оппонент разделены многочисленными горизонтальными рядами гор. Дорога слишком извилистая и неудобная для быстрого передвижения войск. Для победы в первую очередь важно захватить открытое пространство в центре.

Вы начинаете уровень с **тремя** отрядами **Psycho**, **2 Tough**'ов и **одним Pyro**.

Стратегия

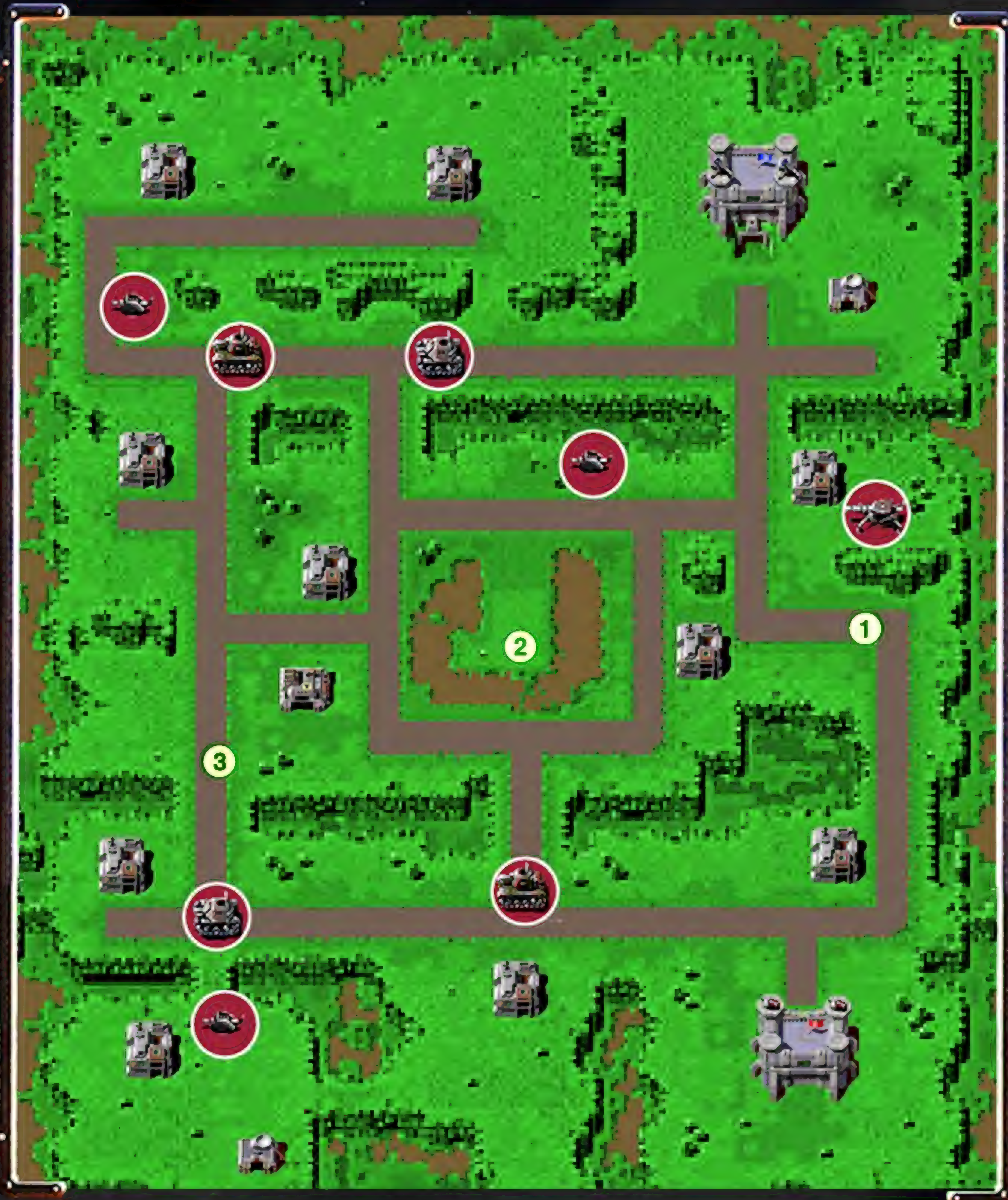
Одновременно с захватом территорий справа и слева от своего форта, игрок должен как можно быстрей захватить технику, стоящую на дороге (точки ❶и ❷), и отправить ее на завоевание следующего ряда территорий.

Постоянно следите за передвижениями противника и посылайте свою технику для нейтрализации его атак. Особое внимание уделите вражеским **Med. Tank**.

Если это будет возможно, постарайтесь как можно быстрее уничтожить фабрику по производству танков противника (точка ❸). Для этого взорвите горы, расположенные прямо под ней.

Не старайтесь создавать мощную технику с самого начала, Вы просто потеряете слишком много времени.





Уровень №13
Hot and Steamy (Джунгли)

Впервые в игре на карте появляются пропасти, которые делают некоторые участки недоступными для пересечения силами игроков. Оба форта противника расположены на правой стороне карты. В некоторых местах пропасти пересекают дороги, но это не мосты, поэтому ключом к успеху служит правильное распределение ресурсов между различными путями наступления.

В начале все, что у Вас имеется, так это **два** отряда **Psycho**, **1 Tough**'ов, **1 Sniper**'ов, **1 Laser**'ов, **1 Med. Tank**.

Стратегия

Возьмите свой **Med. Tank** и пошлите его на правую сторону уровня для того, чтобы он взорвал горы, расположенные под вражеским **Howitzer** (точка ❶). Первые выстрелы пушки оппонента будут попадать в основном в скалы, так что Вы легко сможете ее уничтожить и захватить территорию.

С помощью **Laser**'ов или **Sniper**'ов захватите центральную островную территорию (точка ❷) и защищайте ее с помощью Hvy. Tank, поставив его на дорогу, расположенную под ней.

Организуйте мощную защиту флага, контролирующего **3*** фабрику (точка ❸). Поставьте свой танк с правой стороны от дороги и после каждой стычки ремонтируйте его в Ваших ремонтных мастерских.

С самого начала создавайте **Laser**'ов или **Sniper**'ов на центральной **5*** фабрике.



Уровень №14
Restoration (Джунгли)

В игре впервые появляется Crane. *Многие мосты разрушены, что мешает проникновению Ваших сил в определенные территории. Поэтому с самого начала стоит заняться их ремонтом.*

Вы начинаете уровень с **двумя** группами **Psycho**, **двумя Tough**'ов, **одной Sniper**'ов, **одним Hvy. Tank** и **одним Lt. Tank**.

Стратегия

Захватите Crane и как можно быстрей почините мосты перед Вашим фортом, а также в точке ❶.

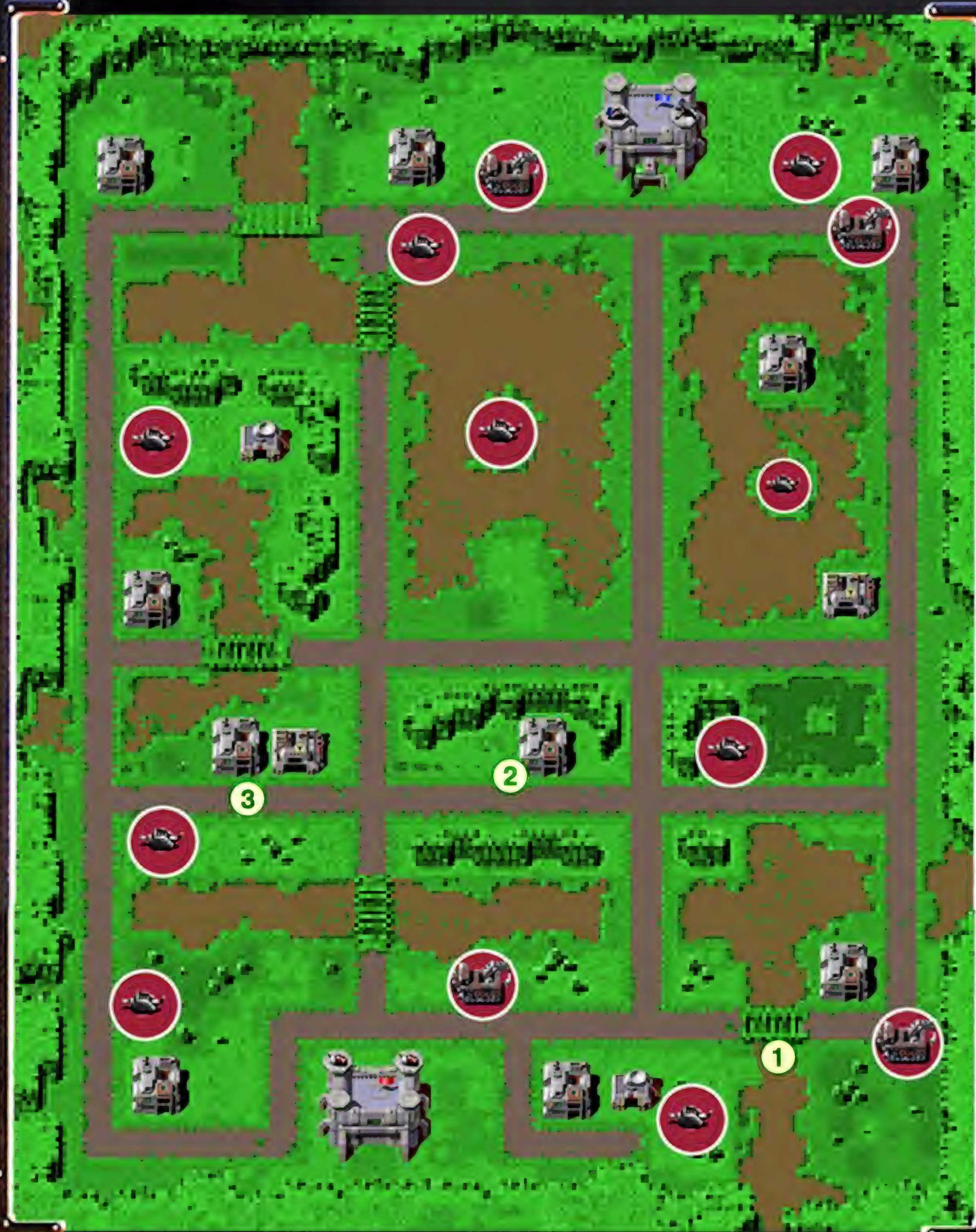
Уничтожьте вражеский танк, атакуя его через горы, окружающие Вашу фабрику в центре карты (точка ❷).

Захватите пушку, находящуюся справа от Вас. С ее помощью уничтожьте прилегающие к ней скалы. Таким образом она сможет защищать дорогу.

Как только Вы заметите. Что компьютер посылает свои войска по длинным дорогам справа и в центре карты, пошлите им на встречу свои силы, чтобы враг отступил.

Припаркуйте свой танк около ремонтной мастерской слева, чтобы он охранял флаг этой территории (точка ❸).

Пошлите **Tough**'ов или танк для уничтожения **3*** завода по производству техники противника, расположенного слева.





Уровень №15
Swamp Fever (Джунгли)

Форты расположены близко друг к другу, но мост между ними разрушен. Игроки чтобы победить для начала должны будут захватить либо правую либо левую сторону карты. Вы должны обеспечить хорошую защиту своего форта, так как оппонент починит мост для нанесения прямых атак на Вашу крепость.

Сначала у Вас имеются 3 команды **Psycho, 1 Hvy. Tank, 1 Med. Tank** и **один Jeep.**

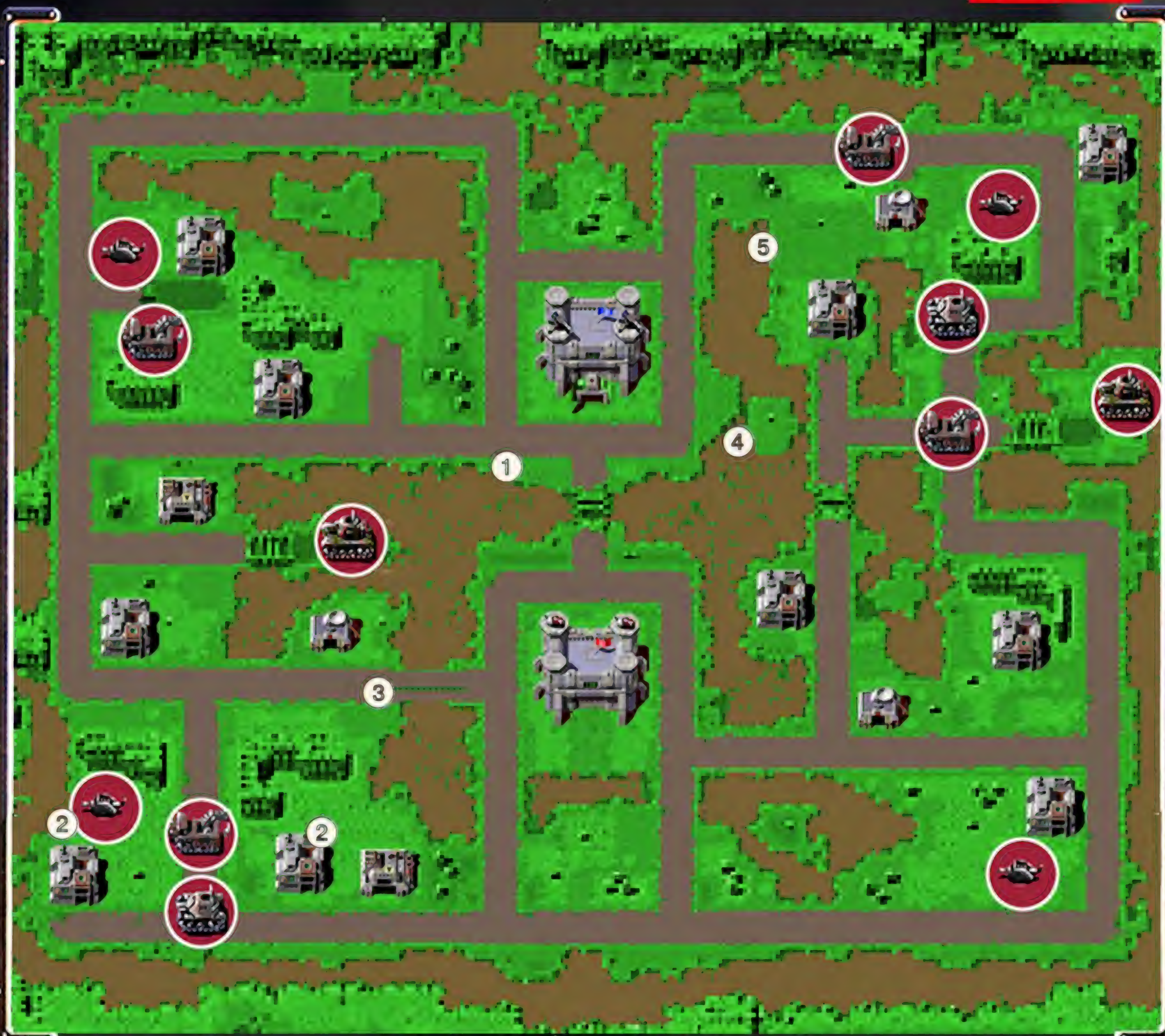
Стратегия

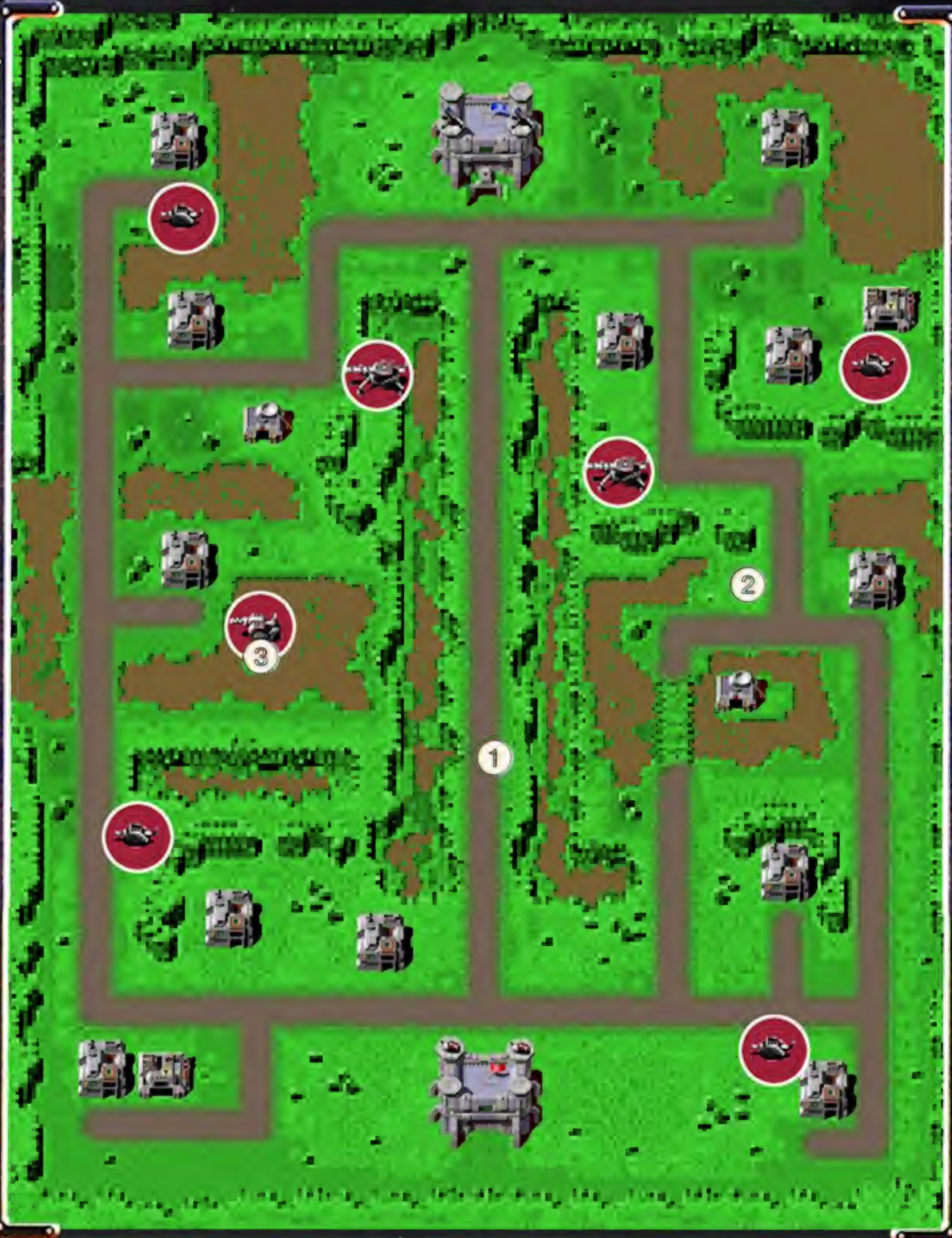
С самого начала уровня начинайте уничтожать любые силы противника, которые приблизятся к воде своим **Hvy. Tank** (точка ❶).

Захватите флаги территорий, расположенных справа и ниже Вашего форта. Пошлите роботов вправо для захвата прилегающей территории. Оставшихся в живых верните для защиты острова.

Захватите территории, расположенные в левом нижнем углу карты (точка ❷), затем направьте захваченный Crane на ремонт моста, расположенного слева от Вашего форта (точка ❸).

С помощью роботов захватите **2** флага, расположенных справа от вражеского форта (точки ❹ и ❺).





Уровень №16
Light Brigade (Джунгли)

Между фортами лежит хорошо охраняемая дорога. Возможен и другой, тоже нелегкий путь, пролегающий по бокам карты. Игроку придется уничтожить оборону на любом пути, который он выберет. Противник часто посылает **Hvy. Tank** *по центральной дороге для прямого нападения на Ваши силы, так что следите за тем чтобы вовремя его нейтрализовать.*

Для начала: **2** группы **Psycho, 1 Tough**'ов, **1 Sniper**'ов, **1 Hvy. Tank** и **один Med. Tank**.

Стратегия

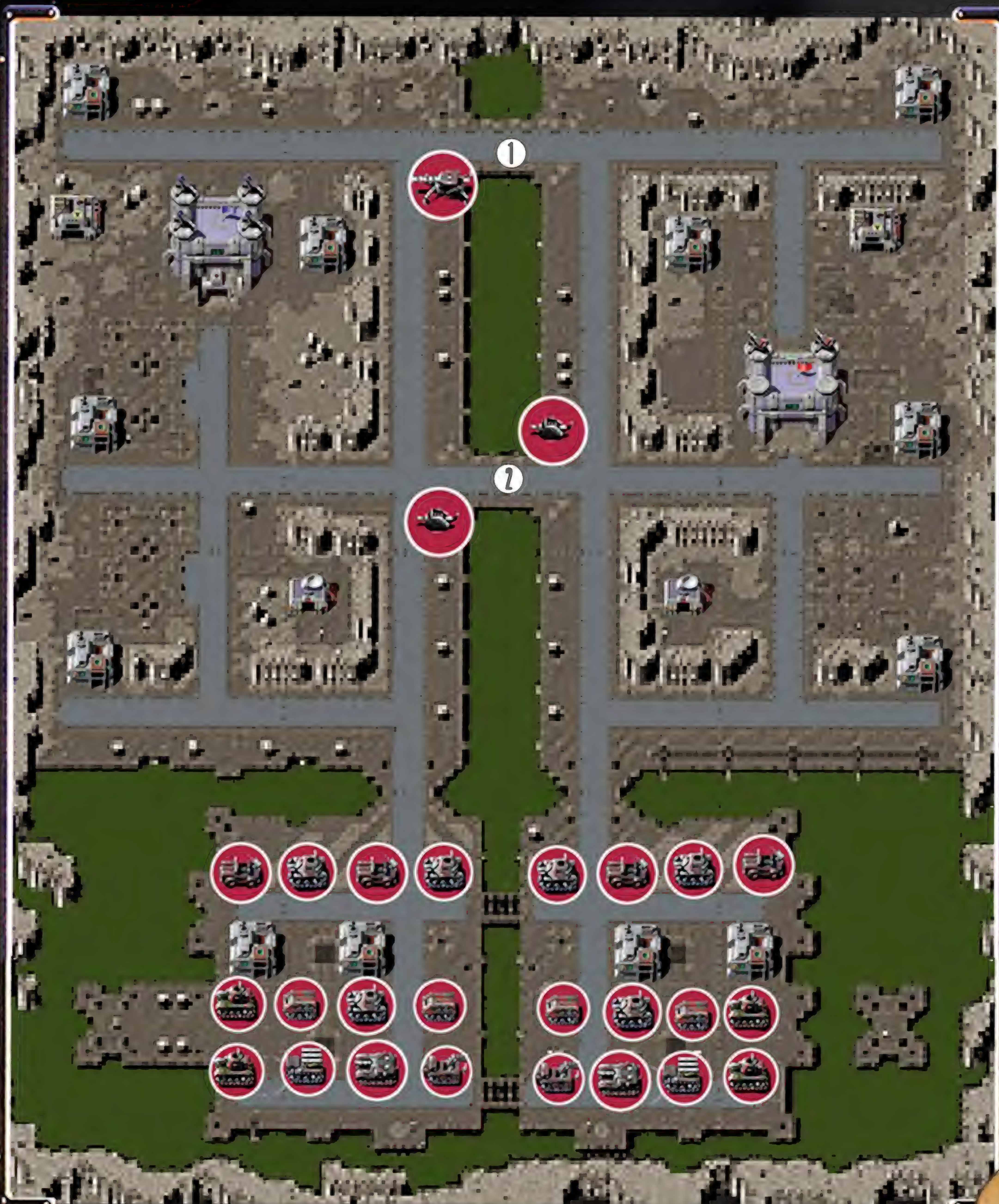
Пошлите свой **Hvy. Tank** наверх для захвата территории перед фортом и для предотвращения атак противника по центральной дороге (точка ❶).

После захвата «своих» территорий постарайтесь получить контроль над территорией справа, на которой расположен 5* завод по производству роботов (точка ❷).

С помощью **Sniper**'ов или **Laser**'ов уничтожьте вражеский **Gatling**, защищающий флаг на острове слева (точка ❸).



Уровень №17
Car Park (Город)



Уровень поделен рекой на две части. На юге имеется большой остров, на котором Вы найдете много полезной техники, но изначально у игроков слишком мало роботов, чтобы захватить ее всю. Поэтому Вы должны захватить как можно быстрее две фабрики по производству роботов, расположенные в нижней части карты. Собрав всю технику, придется ее переместить на север для отражения атак противника на центальную часть уровня.

Вы начинаете уровень с командой **Sniper**'ов, двумя **Med. Tank**, двумя **Lt. Tank** и одним **Jeep**.

Стратегия

С помощью быстро передвигающейся техники достигните острова с техникой и захватите, что сможете.

Запустите все свои заводы на производство роботов. Делайте то что быстрее всего производится и захватывайте оставшуюся на острове технику.

С помощью танков защищайте точки ❶ и ❷. После захвата мощной техники, направьте ее в эти точки и начните оттуда отаку на территории противника.

Не оставляйте без защиты мосты, соединяющие остров с материком. Следите чтобы наглые роботы противника не украли Вашу технику.

После захвата всей техники, создайте достаточное количество **Tough**'ов на своей южной фабрике и посадите их в **APC**.

Уровень №18
Bridge Game (Город)

Форты расположены относительно близко друг от друга. Их связывают три разрушенных моста. Слева и справа находятся большие закрытые территории, на которых расположены 5 фабрики и тяжелая техника. Оба форта уязвимы к атакам с любой стороны. Опасайтесь посланных компьютером роботов и техники для атаки Вашего форта черз мосты.*

В Вашем распоряжении находятся: 1 отряд **Psycho**, 1 **Tough**'ов, 1 **Sniper**'ов, 1 **Pyro**, 1 **Laser**'ов, 1 **Hvy. Tank**, 1 **Med. Tank**, 1 **Lt. Tank**.

Стратегия

Оставьте хотя бы одну единицу техники перед своим фортом для разрушения мостов, пока Вы сами не захотите их починить. Создавайте прочие единицы, как можно быстре для той же цели.

Разделите силы и пошлите их захватывать территории, расположенные за Вашим фортом, а затем в точках ❶ и ❷.

В точке ❸ используйте Crane для починки местного моста, затем перебросьте его к своему форту.

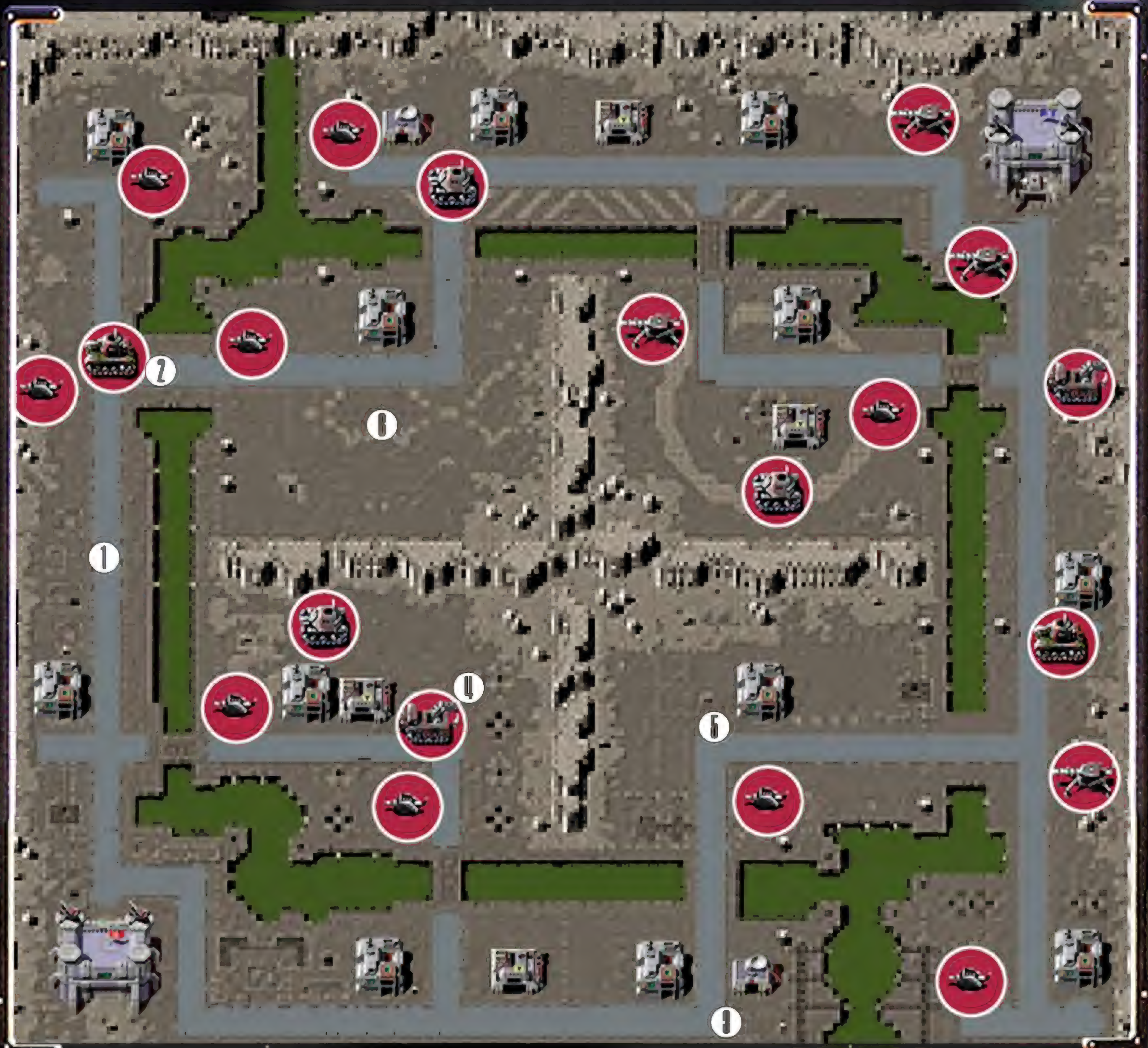
Создайте достаточное количество мощной техники для атаки противника с двух сторон. Несколько вылазок в центре заставит компьютер сосредоточиться на обороне собственного форта.



Уровень №19
Mayhem (Город)

Большой участок открытой местности окружен зданиями и территориями, которые отделены от него с двух сторон. Единственный путь к вражескому форту лежит через открытое пространство в центре. Это обстоятельство провоцирует собой настоящую битву между противоборствующими сторонами за ресурсы, расположенные в центре карты. Рейды через реку из левой верхней и правой нижней территории для захвата прилегающих районов может дать определенные преимущества игрокам.

В Вашем распоряжении находятся: **1** отряд **Tough**’ов, **3 Sniper**’ов, **1 Laser**’ов, **1 Hvy. Tank, 1 Med. Tank, 1 Lt. Tank.**



Стратегия

Для захвата всех территорий слева пошлите роботов и **Med. Tank** вверх по левой дороге (точка ❶).

Установите Ваши **Med. Tank** на развилке дорог в точке ❷ для отражения атак тяжелой техники врага.

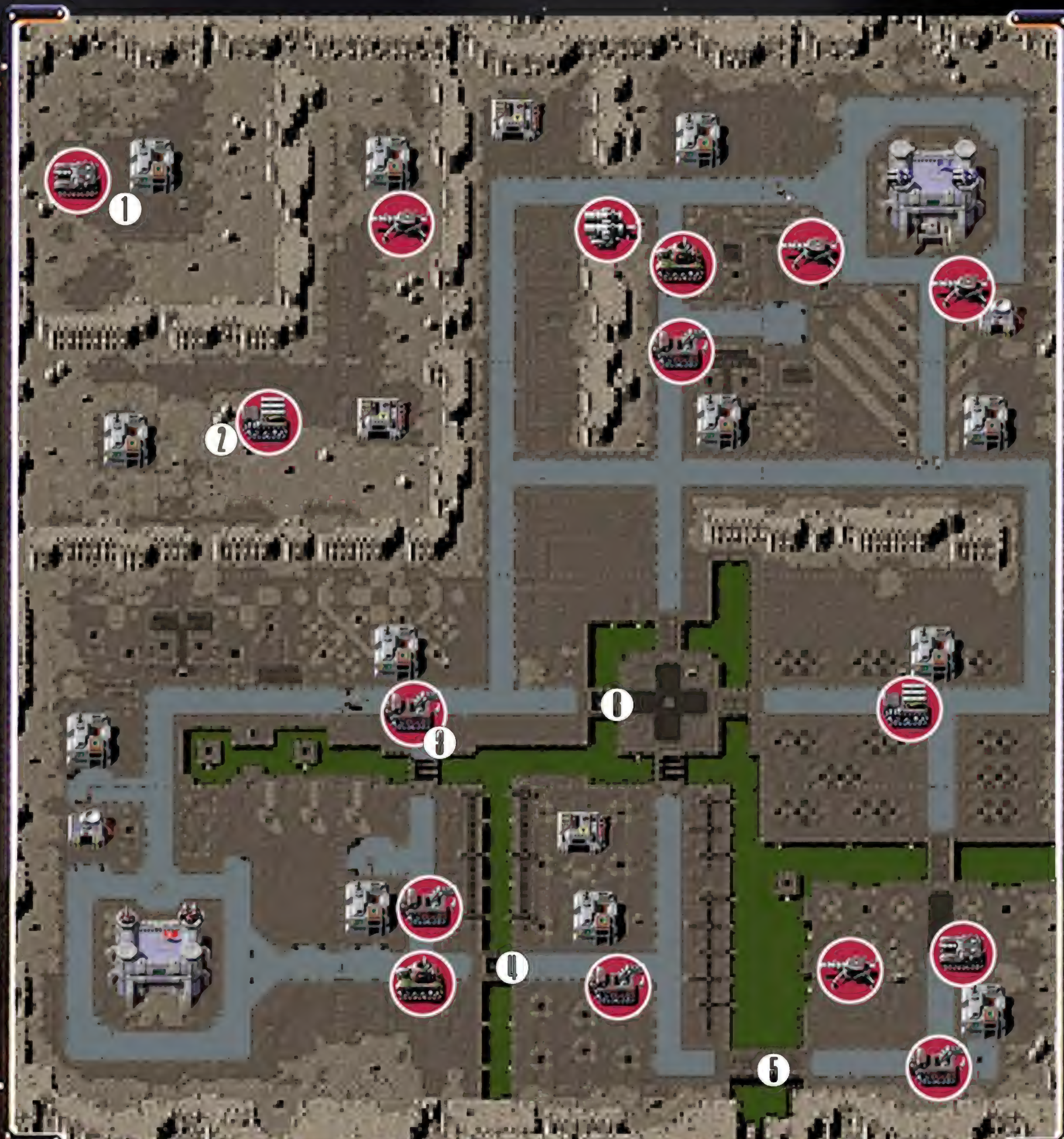
Пошлите войска по нижней части карты, где они захватят **Lt. Tank**. Пошлите свой **Hvy. Tank** в точку ❸ для защиты флага территории, на которой расположен **3*** завод по производству танков.

Пошлите войска в точку ❹ для того, чтобы они там собрали технику.

Направьте **Hvy. Tank** в точку ❺, поддерживая его силами слева, и постарайтесь захватить **5*** завод по производству техники. Там Вы сможете собирать мощные боевые единицы. Либо проделайте то же самое с другим заводом, находящимся в точке ❻.

Пошлите роботов для захвата территорий выше точки ❻ и справа от точки ❸. Для уничтожения защиты врага Вам понадобятся снайперы. Если игроку удастся захватить территорию справа от точки ❸, то это позволит продвинуться выше по правой стороне карты. Этот штурм можно поддержать техникой, произведенной на территории ❺.

Уровень №20
Z (Город)



Последний уровень в игре. Первоначальная расстановка сил непривычна, так как многие здания расположены в непосредственной близости от фортов. Игроку будет необходимо захватить как можно больше территорий для того, чтобы заводы действовали эффективней. Для того, чтобы иметь хоть какой-то шанс на победу, Вам будет нужно захватить **M. Missile Launcher** *и* **Hvy. Tank** *либо в левом верхнем углу, либо правом нижнем углу карты.*

В Вашем распоряжении: **2** группы **Psycho**, **1 Tough**’ов, **1 Sniper**’ов, **1 Med. Tank**, **1 Lt. Tank**.

Двигайтесь вверх по левой стороне карты, прорываясь через горы для захвата этих территорий, а также для получения в свое распоряжение **Hvy. Tank** в точке ❶ и **M. Missile Launcher** в точке ❷.

Пошлите полученную технику защищать дорогу справа.

Пошлите роботов захватить две прилегающие справа к Вашему форту территории. Используйте **Crane** для починки мостов в точках ❸ и ❹.

Используйте танк для уничтожения моста, расположенного в правом нижнем углу (точка ❺). Таким образом врагу придется пользоваться длинной дорогой для перемещения своих сил.

Постройте хорошую защиту в районе севернее точки ❸, так как компьютер имеет тенденцию атаковать именно в этом месте. Не дайте оппоненту починить мост в точке ❻, либо уничтожьте его как только на него заедет танк противника.

Владимир БАРАБАНОВ

FADE TO BLACK

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Продолжение. Начало в № 7.

Уровень 3



Цель миссии: найти два Residuum Cartridge, чтобы активировать бронемашину

1. В комнате, расположенной напротив той, куда Вы прибыли, находится заправка.

2. Найдите главный холл. В нем стоят четыре вагонетки. Нажмите кнопку на стене, чтобы запустить одну из них. Она начнет движение и будет по-очереди заезжать в двери, открыть которые Вам не по силам. Следуйте за ней.

3. В первой комнате, в которую приведет вагонетка, Вы найдете много полезного: два ключа и мину.

4. Следующая комната, нужная Вам, находится налево, а затем направо до конца коридора. Приготовьтесь к большому сражению. Если Вы победите, то наградой будет антирадиационный щит и дозаправка.

5. В другом конце коридора находится компьютерный зал. Пройдите его насквозь за вагонеткой, и Вы окажетесь в комнате, где возьмете еще два ключа и новые патроны.

6. Теперь Ваша задача — найти два **Residuum Cartridge.** Для этого исследуйте боковые узкие двери в коридорах.

7. После того, как Вы их найдете, вернитесь в компьютерный зал, включите панель. С помощью кнопки **«Select»** на джойстике поставьте **anti-radiation shield.**

8. Когда Вы откроете дверь напротив панели, то услышите предупреждение о том, что вошли в радиоактивную зону. Повернитесь направо и обязательно уничтожьте робота. Антирадиационный щит отнимает у Вас немного энергии, поэтому, как только робот уничтожен, бегите прямо по коридору. Вам нужна последняя дверь справа.

9. Вы окажетесь в уже знакомом месте. Здесь Вы взяли один из **Residuum Cartridge.** Немедленно отключите антирадиационный щит. Запомните это место и после дозаправки возвращайтесь сюда.

10. Когда Вы опять попадете в радиоактивную зону, входите в дверь, расположенную справа. (Осторожно, один из ящиков в этой комнате превратится в противника.) Уничтожив его, зарядите **Residuum Cartridge** в бронемашину, стоящую у стены, включите у себя антирадиационный щит и следуйте за машиной. Когда она остановится, вставьте еще один картридж.

11. Машина приведет Вас в лабораторию. Она уничтожит монстра, загораживающего Вам путь к ящику с документами.

12. В лаборатории заберите документы и ключ от пятого комплекса.

13. Пройдите оставшийся один коридор. Чтобы перейти на четвертый уровень, прочитайте второе послание. Затем через несколько секунд Вы получите третье. Оно и является выходом на четвертый уровень.

Уровень 4



Цель миссии: Ввести вирус в главный компьютер комнаты управления, чтобы испортить радиосеть. Освободить старейшину, с которым Вы отправитесь на Плутон.

1. В ангаре в начале не пытайтесь загубить Морфа, его энергия постоянно пополняется. Повернитесь направо и выходите.

2. В **Machine Room 1** следуйте к двери в дальнем левом углу, избегая вращающейся мины.

3. Перед входом в **Key Room** включите антирадиационный щит и приготовьтесь к сражению.

4. Уничтожьте Морфа и, не натыкаясь на мины, заберите из ящиков у дальней стены два ключа. Наступите на голубую панель на полу, приготовьтесь к бою и заходите в **Trap Room 1.** Здесь нужно уничтожить всех противников и пройти в **Command Room 1.**

5. Отключите антирадиационный щит. Морф, стоящий у панели, безоружен. Перед тем, как убить его, поговорите с ним. Включив панель, Вы приведете в рабочее состояние лифт, находящийся в **Elevator Room 1.** Заберите из шкафов содержимое, восстановите свои силы и выходите в **Elevator Room 1.**

6. Используйте лифт, чтобы попасть в **Elevator Room 2.** В дальнем правом углу находится дверь в **Trap Room 2.** Осторожно, не наступите на зеленое поле!

7. Перед входом в **Guard Hall** обязательно запомнитесь и выберите самое мощное оружие. Вам предстоит жаркое сражение.

8. Не наступая на голубые панели, пробегайте в **Machine Room 2** и, избегая выстрелов настенной пушки, Вы попадете в **Command Room 2.**

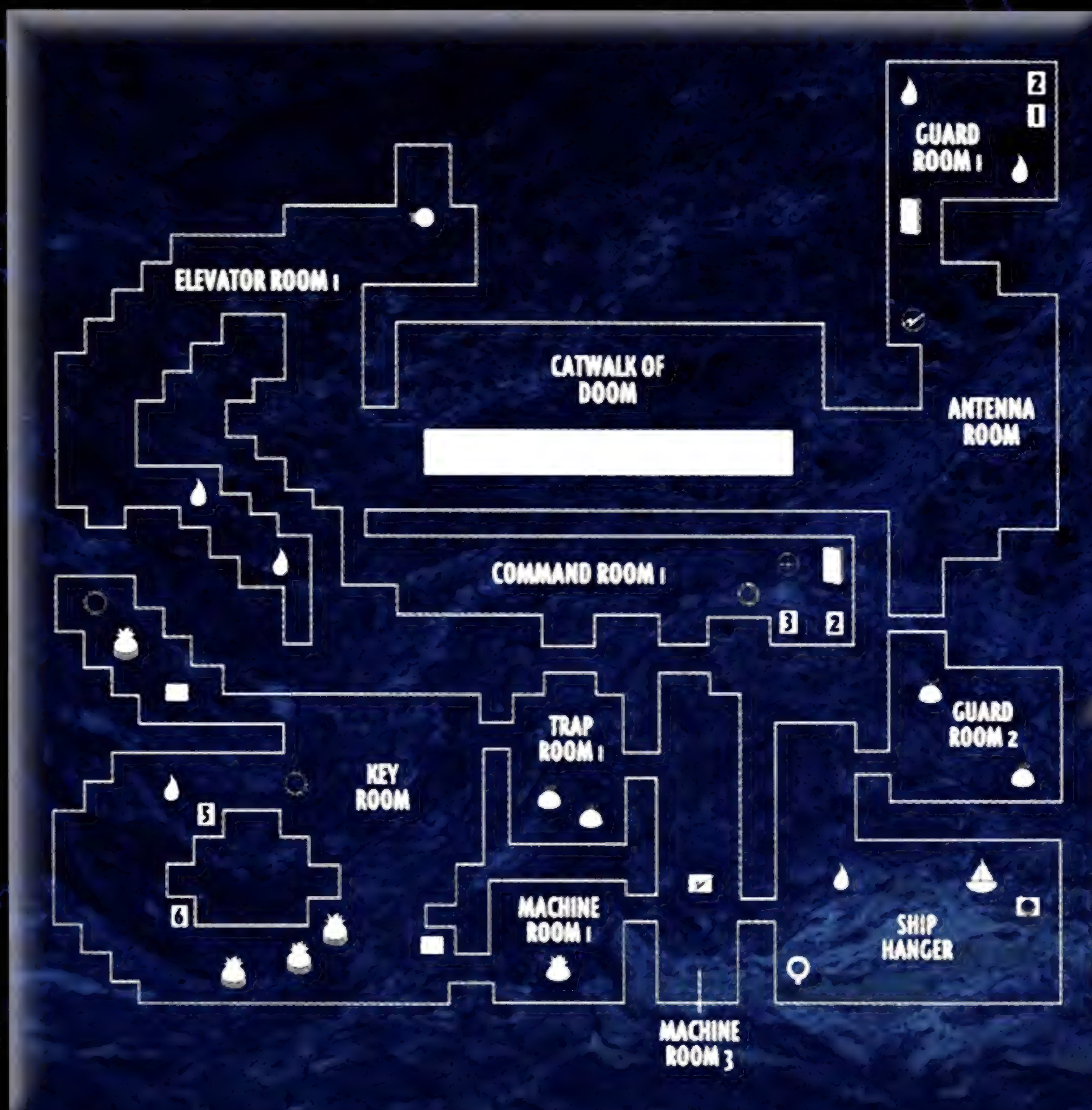
9. Заберите из ящика в конце зала сканер (**Field Scanner**) и мину. Возвращайтесь в **Command Room 1.** Запомнитесь и подзарядитесь энергией.

10. На стенах в **Catwalk of Doom** находятся лазерные орудия, которые приводятся в действие, если наступить на силовые поля. Эти поля находятся в постоянном движении, и увидеть их можно только с помощью сканера.

11. Перед входом в **Guard Room 1** приготовьтесь к бою. Уничтожьте морфов и заберите из шкафов мину.

12. В **Antenna Room** расстреляйте контрольную панель, которая создает силовое поле, удерживающее в неволе старейшину.

13. Теперь следуйте за ним. Он приведет Вас к кораблю.





Уровень 5



Цель: собрать пять кристаллов, чтобы активировать код пирамиды

1. Повернитесь направо, войдя в дверь, Вы попадете в **Catwalk 4.** Постарайтесь быстро преодолеть ее. Голубые лучи восстанавливают Вашу энергию (используйте их только в том случае, если они необходимы, хотя они будут появляться и впоследствии). Нажмите кнопку в конце коридора справа, чтобы подавить активность настенных орудий.

2. Проходите мимо каменной статуи Голема. Не пытайтесь стрелять в нее, она не живая. Подойдите к ящикам, заберите оттуда восстановитель энергии **(Energy Recharger)** и все остальное. Он восстанавливает Ваши силы, но может быть использован только дважды. Уклоняйтесь от замораживающих шаров, они ненадолго парализуют Вас. Запомните это место и возвращайтесь в **Arrival Hangar.**

3. Поднимитесь на лифте в **Hall Room,** заберите из ящиков Heat **Seeking Bullet** и оранжевый кристалл. Не нажимайте кнопку на северной стене, так как она активирует пушку на стене.

4. Бегите через **Catwalk Room 2,** избегая огня. Голубые лучи в конце восстановят Вашу энергию. Следуйте в **Laser Hall.**

5. Уничтожьте морфов и следуйте на юг. Повернитесь к западной статуе и нажмите Треугольник, откроется секретный проход 2 **(Secret 2).** Избегая мин, заберите желтый кристалл из ящика. Запомнитесь, следуйте вниз по коридору, избегая красного луча и электрических панелей на полу. Выход из **Secret 2** приведет Вас обратно в **Hall Room.** Теперь вернитесь в **Laser Hall** и приготовьтесь к сражению.

6. Приближаясь к бассейну, осторожно уничтожьте всех морфов (не используйте тяжелое оружие, так как морфы будут очень быстро двигаться). Встаньте лицом к западной двери в **Key Room 2,** приготовьтесь к сражению.

7. Справа на стене в **Key Room 2** нажмите кнопку, чтобы панель у статуи стала не чувствительна к Вашему весу. В противном случае Вы будете уничтожены пушкой на стене. Заберите из ящиков содержимое и возвращайтесь к бассейну.

8. Нажмите на кнопку сзади бассейна, чтобы привести в действие панели на полу **Laser Hall'a,** которые при соприкосновении активируют лазерные лучи.

9. Следуйте по коридору к статуе, которая открывала секретный проход (не наступайте на панели). Теперь активизируйте другую статую, которая даст свободу Голему. Теперь Ваша задача — заманить Голема под красный луч и, когда он сгорит, забрать его глаз. Подойдите к бассейну и положите глаз в руку.

10. Возвращайтесь обратно в **Arrival Hangar** и поднимитесь на западном лифте. Вам нужно попасть в **Bird Room.**

11. Чтобы поймать птиц, летающих в комнате, надо встать на панель с тайным расчетом, чтобы замораживающие шары попали в птицу. Надо собрать всех четырех птиц.

12. Запомните в деталях схему эволюции морфов на стене. Повернитесь на юг. Перед входом в **Hall F1** возьмите мощное оружие.

13. Уничтожив всех противников, подзарядитесь энергией и входите в **Warehouse.** Как только Вы сделаете это, расстреляйте трех быстрых морфов, заманите Голема к северной стене. Если это удалось, то быстро бегите к южной панели, поменяйте местами первый и последний элемент и выходите в дверь справа.

14. Перед тем, как подойти к ящику, в дальнем правом углу.

15. Возвращайтесь обратно в **Arrival Hangar.** Через **Catwalk** следуйте в **Symbol Room.** Запомните последовательность символов на голубой дорожке перед лифтом и поднимайтесь наверх.

16. Копируйте движение красного луча, чтобы преодолеть **Death Alley.** Избегайте электрических панелей. Нажмите кнопку в конце комнаты, чтобы отключить красный луч.

17. В **Oracle Room** надо пройти по пути оракула. Иначе говоря, следует в точности копировать последовательность символов на голубой дорожке. Если Вы ни разу не оступились, то, когда Вы достигните края, появится сам Оракул.

18. Отдайте ему птицу и взамен получите столь необходимый Код Кристаллов, который показывает расположение кристаллов. Теперь возвращайтесь в **Catwalk.**

19. Подойдите к панели между **Symbol Room** и **Room 1,** наберите код: ⇩, ⇧, ⇧, ⇧, ⇩. Заходите в **Room 1** и телепортируйтесь в **Pillar Room 1.**

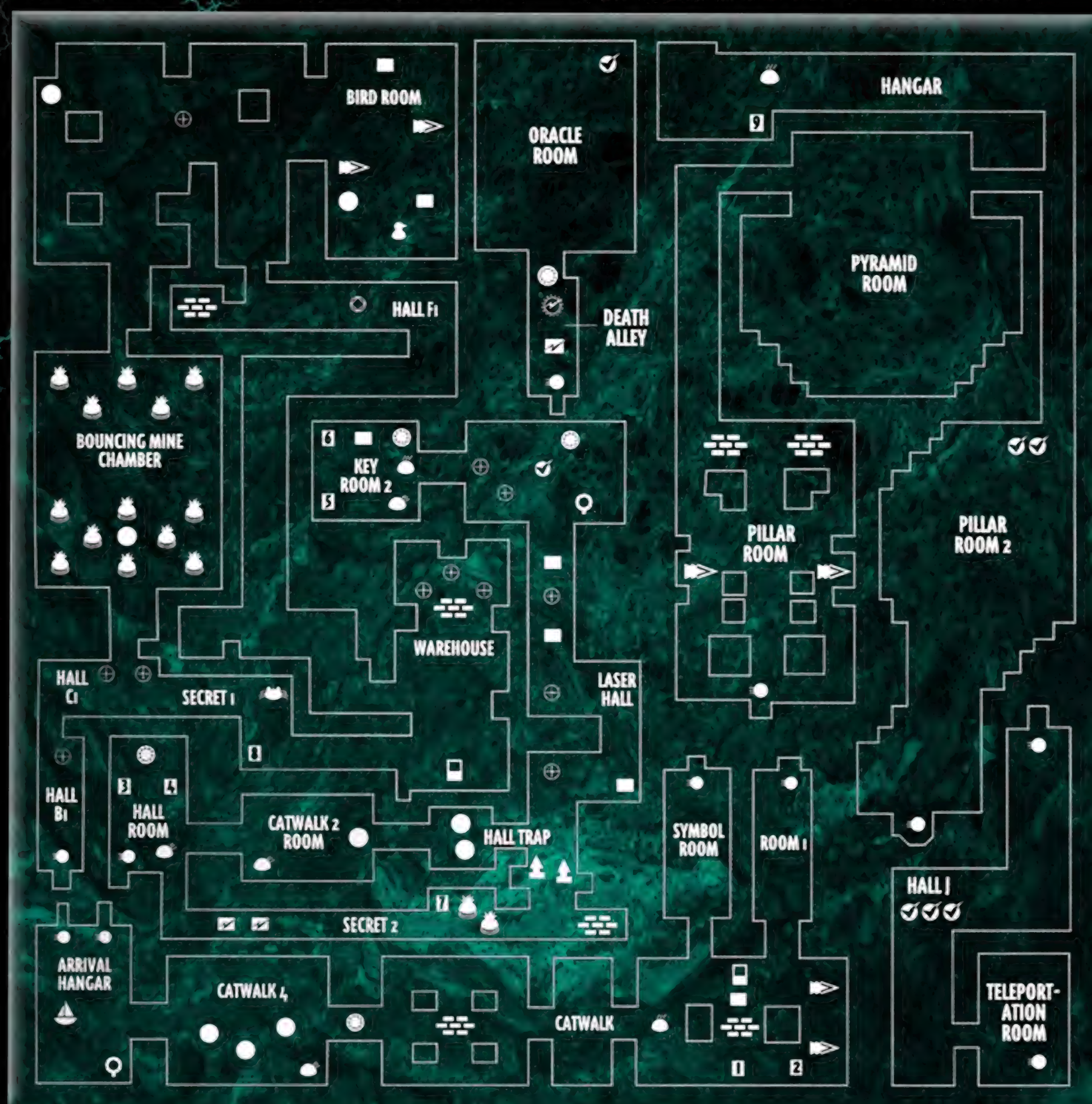
20. Следуйте в **Pyramid Room,** избегая замораживающих пушек и Големов, которые проснутся, если Вы подойдете близко к ним.

21. Сохраните игру! Сейчас самое время использовать кристаллы. Расставьте их как указал Оракул, начиная с дальней подставки. Если все сделано правильно, пирамида начнет подниматься.

22. Теперь открылась восточная дверь. Быстро выбегайте и следуйте в **Hangar.** Уничтожьте противника, заберите **heat-seeking bullets,** перезарядите ими Ваше оружие и бегите в **Pillar Room 2.**

23. Внимание! Вы не можете убить Суперморфа. Поэтому постарайтесь достигнуть лифта в конце зала, избегая его.

24. В **Hall J** Вы встретите старейшину, который проведет Вас в **Teleportation Room.**



- Панель доступа
- Бочка
- Взрываемая бочка
- Камера
- Воздушная охрана
- Воздушная охрана
- Электрическая панель на полу
- Панель на полу
- Силовое поле
- Пушка
- Вагонетки

Содержимое ящиков: уровень 4

1. Пустой
2. Прыгающая мина
3. Бронебойные патроны
4. Сканнер, мина
5. Ключ от **Upper Bridge**
6. Ключ от **Command Room**

Содержимое ящиков: уровень 5

1. Подсказка №1 и №2, зеленый кристалл
2. Подсказка №3, подзарядка энергии, ключ от **Room 1**
3. Heat-seeking патроны
4. Серый кристалл
5. Подсказка №4
6. Красный кристалл
7. Желтый кристалл
8. Подсказка №5
9. Heat-seeking патроны

- Мины
- Прыгающие мины
- Падающий Морф
- Морфы
- Патруль морфов
- Подзарядка
- Красная кнопка
- Робот
- Паук
- *
- Место старта
- Телепортатор
- Космический корабль
- Замораживающая пушка
- Кодовая панель
- Голубой луч
- Голем
- Статуя
- Птица
- Сжигающие лучи
- Шатл
- Всплески лавы
- Вспышки пламени
- Синее пламя
- Электрическое поле

*Специальные вещи или существа, нигде ранее не встречавшиеся







Уровень 6

Цель: захватить космический корабль

1. Это очень просто: уничтожьте морфа и двух роботов и садитесь в корабль.



Уровень 7

Цель: провести корабль через лабиринт.

Избегайте всего подозрительного и будьте готовы к сражению на каждом углу. Заходите во все двери.









Продолжение в следующем номере.



СТРАНА ИГР — Горячая линия

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ».

Скорей спешу сообщить, что Ваш журнал наиболее популярный и читаемый в нашем городе. Купив его однажды по чистой случайности, увидев на обложке надпись 3DO, я был восхищен Вашим творением и впредь, можете быть уверены, я буду покупать каждый номер. Ну раз уж я начал говорить о 3DO, то продолжу об этом.

Я буквально со страхом прочитал статейку: «печальный конец 3DO». И действительно, неужели все? В случае, если M2 будет представлять собой отдельный аппарат, что же делать огромному количеству владельцев FZ-10 или Goldstar. Неужели мы больше не имеем возможности увидеть игры 1996 года. У меня около года свой Panasonic 3DO, и я в нем ни разу не разочаровался. Я имею доступ ко многим форматам приставок, и мне кажется, что моя система мне подходит больше всего. Короче, я предлагаю сделать при вашем журнале клуб любителей 3DO, на страницах которого ребята могли бы обмениваться информацией, своими мнениями, найденными ими секретами к играм. Если же такая затея не удастся, то мы, любители этой приставки, можем просто переписываться.

О 3DO пишите: 156013. Город Кострома. Улица Катушенная, д.94.кв19.

Ловушкин Николай. 16 лет.

*Для начала, несколько слов по поводу заметки об **M2**. В этом номере мы публикуем обширный материал по этому поводу, из которого нетрудно сделать простой вывод. За время, прошедшее с первого объявления о существовании планов по выпуску этой приставки (весна 1995 года), до сегодняшнего момента очень много изменилось. Ее нынешние спецификации делают затею по выходу в свет «расширения» для **3DO** практически бессмысленной. Не забудь, **M2** не будет поставляться каждому владельцу 3DO бесплатно, в качестве новогоднего подарка. И что ты лично предпочтешь, купить новую полноценную приставку, либо расширение, которое будет тормозиться немного устаревшей технологией, представленной в первой модели **3DO**, причем примерно за те же деньги, решать, конечно, тебе. Но, скорее всего, ты захочешь сразу иметь и четырехскоростной проигрыватель **CD**, и аналоговый джойстик, и прочие плоды технологического прогресса, которые будут доступны нам в момент выхода в свет этой приставки. И хотя Panasonic еще окончательно не решил судьбу «расширения» для **3DO**, чем больше времени проходит, тем более нереальной становится перспектива развития событий в этом направлении. С другой стороны, ты сам пишешь, что твоя нынешняя приставка тебя устраивает больше всех, несмотря на то, что в продаже имеются другие, более совершенные с технической стороны системы. А будет ли тебя так же устраивать **M2?** Не стоит себя обманывать и думать, что она только одним своим появлением сможет решить все твои проблемы. Все будет зависеть в первую очередь от тех игр, которые выйдут на этот формат, а не от его технических и прочих характеристик, а также торговой марки. А пока нам с такой же болью в сердце, как и тебе, приходится констатировать клиническую смерть **3DO**. Что же касается новых игр 1996 года, то они пока становятся доступными лишь владельцам других игровых приставок или персонального компьютера. К сожалению, ни одна компания, включая даже **3DO** и Panasonic, не собирается больше поддерживать этот формат. Твоя идея о создании клуба поклонников **3DO** очень интересна, и мы обещаем подумать о методах ее осуществления в жизнь.*

Уважаемая редакция!

Пишут Вам поклонники Вашего журнала. Начнем мы, пожалуй, с традиционной критики. По нашему мнению, Ваш журнал очень нужен владельцам PC. Но все-таки мы убеждены, что информацию про игры на игровых приставках можно потеснить. Желающих получить информацию об играх на PC гораздо больше (факт проверен временем). Еще бы, желательно не описывать великолепие графики и ее сравнение с другими играми, а больше писать материала по прохождению игры, о ее секретах и всяких полезняшках.

Всегда с Вами Абрамушкин Макс и Бондарь Игорь.

*Итак, цель нашего журнала — освещать события во всех уголках игрового мира, поэтому замыкаться на одной теме мы изначально не хотим. Какая из этих двух платформ (**PC** или приставки) более распространена среди игроков, вопрос очень спорный, а что касается самих «фактов», то если судить по письмам читателей, желающих получить информацию об играх на игровые системы не меньше Вас, владельцев **PC**. Но дело даже не в этом. Всем читателям, которые так отчаянно отстаивают свой любимый формат, не обращая внимание на другие, можно лишь посочувствовать. Проблема в том, что замыкаясь на чем-то одном, Вы автоматически лишаете себя огромного количества других, порой более интересных вещей, и только потому что «Вам просто не нравятся приставки (или **PC**)». Но поверьте, такой ограниченный подход далеко не заведет. К сожалению, выпады против других платформ, и соответственно людей, которые ими владеют, являются настоящей болезнью игрового общества. Давайте лучше играть в игры, и уважать выбор каждого отдельного человека. А тот факт, что 90% продукции независимых издательств сегодня выходит на трех основных форматах (**PC, Sony PlayStation, Sega Saturn**), с небольшим временным отрывом, вообще уже надоело упоминать.*

Други мои!

Пишу Вам, находясь под сногсшибательным впечатлением от вашего сентябрьского номера журнала «Страна Игр». Журнал класс. Особенно для меня. Так как я сейчас встал перед выбором, что приобрести: 3DO, Saturn, PlayStation или Nintendo 64? Если Вам не трудно, вышлите мне пожалуйста технические данные этих приставок.

Семячков Андрей. Город Нижний Тагил.

Мы получаем огромное количество писем на эту тему. Многие стоят перед выбором и не знают, на чем остановиться. Игровые приставки — это не автомобили, чтобы оценивать их по техническим характеристикам. Только игры, причем, в первую очередь, эксклюзивные для каждой консоли, могут служить

действительно оправданием покупки. Даже их количество не даст Вам полного удовлетворения, если среди них нет той одной, нужной именно Вам. К сожалению многие этого поначалу не понимают, а затем долго жалеют о впустую потраченных деньгах на аппарат, который не предоставляет того, что нужно каждому конкретному игроку. Все перечисленные Вами системы посвоему достойны покупки, однако советовать что-то одно, не зная ваших личных вкусов, мы не в состоянии. Совет: читайте наш журнал. В большинстве своем приставку покупают из-за одной, самой желанной игры. Если Вы такую уже нашли, то можете смело покупать ту систему, на которой она есть, либо сделана лучше чем на остальных. Если же Вам этого мало, то в следующем номере мы подведем итог деятельности за 1996 год для каждой приставки в отдельности, и посмотрим, чем же они в действительности отличаются друг от друга.

Посветите хоть страничку выдающимся играм для Sega MegaDrive и ожидаемым новинкам на эту приставку.

Юрий Ермиенко. 25 лет. Город Алматы.

Sega MegaDrive *уже пережила пик своей популярности, и долгое время казалось, что* ***Sega*** *уже забросила этот формат. Однако, в последнее время этот производитель игровых приставок неожиданно снова вспомнил о ней и собирается в этом году выпустить для нее несколько многообещающих игр, таких как* ***Sonic 3D-Blast, Virtua Fighter*** *и* ***Vectorman 2.*** *И если эти игры будут сделаны так, что будут затмевать своим игровым процессом 32-битные произведения, что вполне возможно, то мы наверное сможем уделить им особое внимание. На самом деле, что касается в целом 16-ти разрядных приставок, еще совсем недавно мы собирались поместить в нашем журнале прохождение* ***Super Mario RPG*** *для* ***Super Nintendo,*** *однако решение компании Nintendo не выпускать данную игру в Европе нас в конце концов остановило. Так что знайте, если 16-ти битная игра будет действительно заслуживать упоминания на страницах нашего журнала, мы о ней обязательно напишем.*

Привет, уважаемая редакция!

Читал и буду читать Ваш журнал, так как считаю его самым лучшим российским изданием про игры.

Хочу дать совет для игры на PC, Mission Force Syberstorm. Если Вам не хватает денег, то воспользуйтесь способом для C&C, но еще слева и справа от исправленного поставьте FF. В результате получится 16 миллионов с копейками, а этого на некоторое время хватит.

С уважением, Ваш читатель, Антон Захаров.

Здравствуйте дорогие составители журнала «Страна Игр»!

У меня возник маленький вопрос к Вашей странице в Internet'е. Когда я хочу скачать какой-нибудь файл, например, Z.arj., я на него нажимаю курсором мыши, он начинает выдавать на экран понемногу информацию этого файла в зависимость от скорости модема. Когда файл прочитался, его надо сохранить. И опять начинает его сохранять в зависимости от скорости модема. Так можно ли его сохранять сразу, без ненужного просмотра, как на других страницах в Internet'е? А то это занимает в два раза больше времени, чем обычно.

И еще, не могли бы Вы указать название шрифта, используемого на Вашем сервере?

Также посылаю Вам коды к некоторым играм на PC.

Jungle Strike

Уровень 2 — **2MMMZMMMB**

Уровень 3 — **9BN36MMMG**

Уровень 4 — **9BB7*MMMP**

Уровень 5 — **YVVGFNMMS**

Уровень 6 — **YVC3CVMM5**

Radix — Beyond The Void

NSOPTA = Полная защита, энергия, щит, оружие, плазменные бомбы и патроны.

NSE = Полная энергия.

NSBAGWAN = Суперщит.

Sim City 2000 (работают не на всех версиях)

BUDDAMUS = $500000 и все награды.

JOKE = показывает смешную картинку.

VERS = показывает версию игры.

GILMARTIN = Дают Вам военную базу.

Dune 2

Если хотите строить больше 25 солдат, войдите в файл **SCENARIO.PAK** и найдите строчку, где написано **MAXUNIT=25.** Исправьте на **MAXUNIT=99.**

С уважением, Рыжов Рем.

Спасибо за секреты. Думаем, они пригодятся ни одному любителю игр.

Совсем необязательно раскрывать файл перед тем, как его сохранить. Просто нажмите на правую клавишу мышки и из представленного списка выберите опцию ***«Save Link as...».***

Для того, чтобы на экране у Вас был нормальный текст, а не каракули, используйте кодировку ***WIN1251*** *и любой шрифт.*

Здравствуй, редакция «Страны Игр»!

Пишет Вам Ваш истинный поклонник. Я читаю «Страну Игр» с марта, журнал мне очень нравится. Очень хотелось бы, чтобы Вы писали не только о новых игрушках, но и о тех хитах прошлого, которые еще не успели устареть. Таких как Full Throttle, Sim City 2000, Transport Tycoon и т. д. В эти игрушки любят играть по сей день и небольшая статья не испортит Ваш прекрасный журнал.

Стрельников Юрий.

Вы далеко не единственный, кто предлагает писать об играх прошлых лет. Это неплохая идея. Возможно, что со следующего года мы откроем даже такую рубрику. Ведь, действительно, было выпущено немало отличных игр. Тем более, что далеко не у всех есть мощные компьютеры, под которые сегодня создается большинство игр.

Здравствуйте редакция журнала «Страна Игр». Я живу в городе Владивостоке и хочу приобрести приставку Sony PlayStation. У нас в городе продается приставка с маркировкой «NTSC J», а у вас в журнале она имеет эмблему «NTSC US». Совместимы ли эти приставки?

И еще. Существуют ли на 3DO трехмерные драки, если есть, то как они называются. Также, есть ли на Sony PlayStation игры типа Mad Dog, Crime Patrol, Space Pirates.

Мезенцев Р.А. г. Владивосток.

Игровая приставка ***Sony PlayStation*** *с эмблемой* ***"NTSC J"*** *изначально предназначена только для японского рынка, и если в твоем городе ты можешь без проблем купить для нее игры, то прекрасно. У нас в Москве купить игры для японской версии практически невозможно, и кроме этого все они имеют текст на непонятных нам иероглифах. Поэтому, у нас более популярны европейский и американский варианты этого аппарата.*

Всего в мире существуют три несовместимые между собой версии приставки ***Sony PlayStation.*** *Кроме* ***NTSC J,*** *имеется в продаже американская версия этого аппарата с эмблемой* ***«NTSC US»,*** *а также ее европейский вариант, работающий в системе* ***PAL,*** *имеющий соответствующую маркировку. И так как в большинстве случаев на американский рынок поступает больше наименований игр и они появляются там немного быстрее, чем на европейском рынке, то мы пока отдаем свое предпочтение в*

*освещении игр именно формату «**NTSC US**».*

*Что касается трехмерных драк на **3DO,** то всего имеется одна, практически трехмерная драка «**Ballz**», однако качество ее ни очень высоко.*

*А вот игр типа **Mad Dog** на **Sony PlayStation** нет, и они вряд ли когда-либо появятся.*

Я хотел бы узнать, будет ли когда-нибудь Mortal Kombat 3 на 3DO?

Фанат МК3. Г. Норильск.

*К сожалению, в связи с тем, что американский рынок **3DO** практически мертв, Panasonic, который владеет всеми правами на эту игру для данной приставки, в августе объявил, что он отменяет ее выход в свет. На сегодняшний день, **МК3** в разных интерпретациях доступен лишь владельцам **PC, Sony PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo, Sega Megadrive** и **Nintendo 64.***

Здравствуйте уважаемая редакция!

Я хотел бы задать Вам несколько вопросов.

1. Чем отличаются PAL и NTSC версии 32-битных приставок Sony PlayStation и Sega Saturn Для какой версии больше поставляется игр в Россию.

2. Будет ли для них выпущена игра «Z».

Андрей. г. Москва.

*1. Внутри эти приставки абсолютно идентичны, но они содержат защиту, которая не позволяет им проигрывать игры другого формата. Это связано с тем, что цены на игры, их издательство и политика изготовителей приставок очень сильно варьируются от страны к стране. Как показывает практика, сначала игры появляются для версии **NTSC,** и многие из них так и не доходят до владельцев **PAL,** хотя бывают исключения. В Москву же поставляются практически все вышедшие игры для всех версий, за исключением японской. Точное количество выпущенных игр определить очень сложно, так как они выходят практически каждый день. Но на самом деле нужно смотреть совсем не на этот показатель, а на качество выпускаемой продукции. Чаще всего случается так, что одна игра стоит десятка других, подобных ей.*

2. Скорее всего да, однако ничего конкретного пока сказано не было.

У меня в голове не укладывается, почему игры для 3DO стоят около 100 тысяч рублей, игры для PC примерно 40-80 тысяч, а для Sony PlayStation их цены доходят до 500 тысяч. Что они позолоченные что ли?

Кузнецов И.В. г. Екатеринбург.

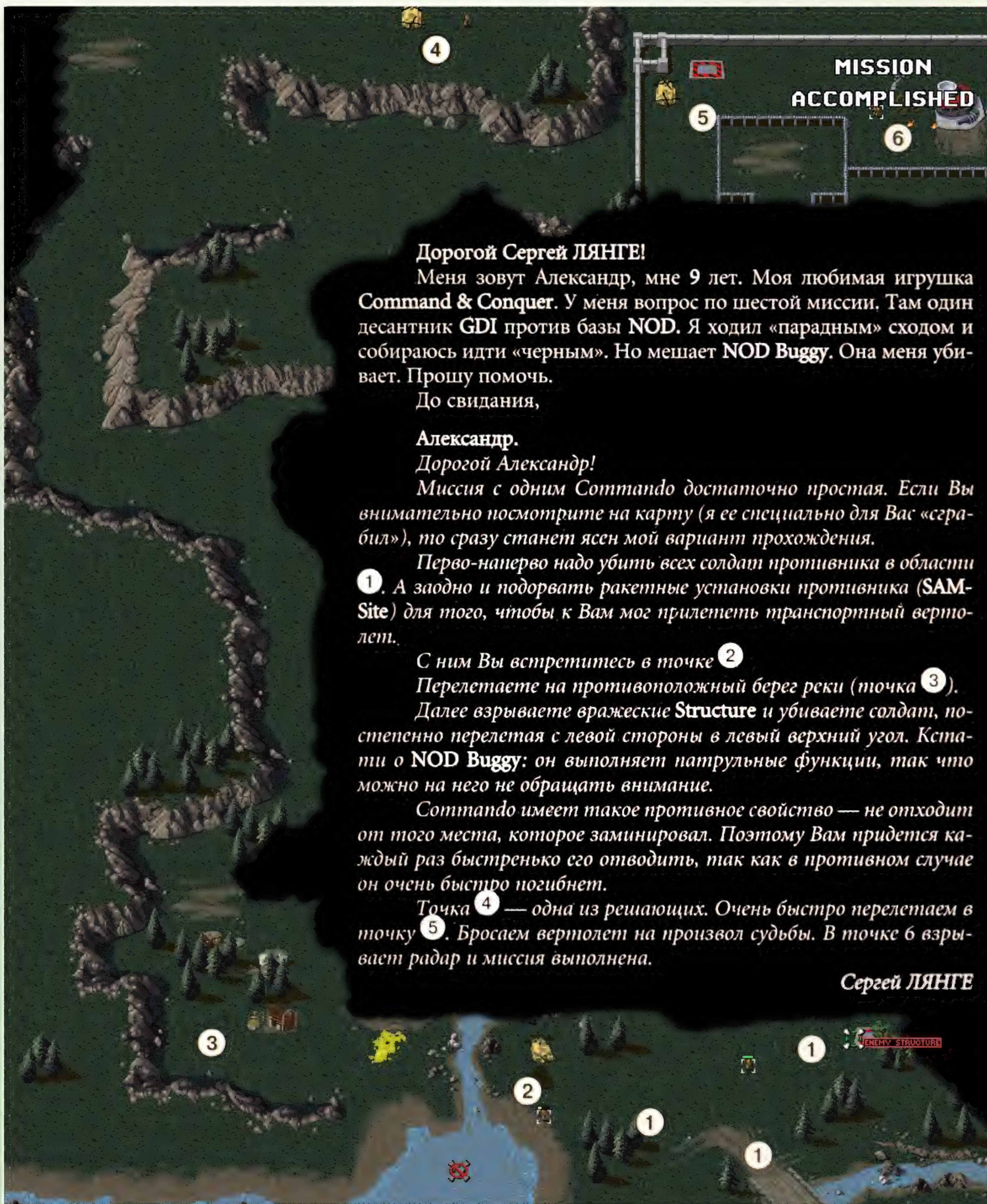
Итак, начнем по порядку.

*1. **3DO.** Еще год назад цены на игры для этого формата были на уровне среднемировых, то есть в районе 70 долларов в рублевом эквиваленте. Однако уже тогда, на наших рынках стали появляться китайские ворованные подделки, по цене 10-20 долларов. Сегодня, когда популярность этой платформы на западе примерно ровняется нулю, издательства стремятся освободить свои склады от залежалого товара, продавая их по рекордно низким ценам, сравнявшимися с ценами черного рынка.*

*2. **PC.** Цена в 40-80 тысяч рублей здесь относится только к ворованным копиям игр, продаваемым нелегально. Действительная же их цена, которая способна окупить расходы компаний на их разработку и распространение, лежит в районе 50-70 долларов. Только уже устаревшая продукция иностранных издательств может поставляться легально по описанным Вами ценам.*

*3. **Sony PlayStation.** Новые популярные игры для этой бурно развивающейся игровой платформы действительно могут продаваться по таким ценам. Однако, в среднем, они не выходят за рамки 50-60 долларов. Внутренняя защита этой приставки от непосредственного проигрывания пиратских копий дисков делает ее не особо привлекательной для воров программной продукции. Добавьте к этому успешную борьбу **Sony** с любыми видами пиратства во всем мире, и глядишь не за горами тот день, когда и в России уже вряд ли кто осмелиться покуситься на интеллектуальную собственность этого японского гиганта.*





Дорогой Сергей ЛЯНГЕ!

Меня зовут Александр, мне **9** лет. Моя любимая игрушка **Command & Conquer**. У меня вопрос по шестой миссии. Там один десантник **GDI** против базы **NOD.** Я ходил «парадным» сходом и собираюсь идти «черным». Но мешает **NOD Buggy.** Она меня убивает. Прошу помочь.

До свидания,

Александр.

Дорогой Александр!

Миссия с одним Commando достаточно простая. Если Вы внимательно посмотрите на карту (я ее специально для Вас «сграбил»), то сразу станет ясен мой вариант прохождения.

*Перво-наперво надо убить всех солдат противника в области 1. А заодно и подорвать ракетные установки противника (**SAM-Site**) для того, чтобы к Вам мог прилететь транспортный вертолет.*

С ним Вы встретитесь в точке 2

Перелетаете на противоположный берег реки (точка 3).

*Далее взрываете вражеские **Structure** и убиваете солдат, постепенно перелетая с левой стороны в левый верхний угол. Кстати о **NOD Buggy**: он выполняет патрульные функции, так что можно на него не обращать внимание.*

Commando имеет такое противное свойство — не отходит от того места, которое заминировал. Поэтому Вам придется каждый раз быстренько его отводить, так как в противном случае он очень быстро погибнет.

Точка 4 — одна из решающих. Очень быстро перелетаем в точку 5. Бросаем вертолет на произвол судьбы. В точке 6 взрывает радар и миссия выполнена.

Сергей ЛЯНГЕ

Результаты викторины
опубликованной в 7 номере журнала

Правильные ответы:

Sim Isle
Witchaven
FX Fighter
Great Naval Battles 4: Burning Steel
Air Warrior
Ultima 8
Flight Simulator
Romance of the Three Kingdoms 4
Sega Rally
Sim Health
Ultimate DOOM
A-10
Mechwarrior 2: Mercenaries
Anwil of Down
Entomorph

Видимо, в этот раз нелегкие вопросы были в викторине. Правильных ответов пришло немного. А самое большое количество игр (целых 9) угадал Степанков Алексей, 11 лет (!), из города Владивостока. Вот так то, бывалые геймеры, подрастающее поколение скоро оттеснит Вас на второй план.

Внимание!

Теперь Вы можете подписаться на наш журнал в любом отделении связи. Просто придите на почту, возьмите подписной каталог АРЗИ и откройте его на странице 135.

Наш подписной индекс: 88767.

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Хит-Парад читателей

1.Doom
2.Warcraft 2
3.C&C
4.Wing Commander4
5.Duke Nukem
6.Jagged Alliance
7.Crusader
8.Need For Speed
9.Road Rash
10.Resident Evil

Мировой хит-парад

1.Civilization 2 (*Microprose*)
2.Quake (*ID Software*)
3.Command & Conquer: Covert Operations (*Virgin*)
4.Warcraft 2: Tides of Darkness (*Blizzard*)
5.Duke Nukem 3D (*Apogee*)
6.F1 Grand Prix 2 (*Microprose*)
7.The Elder Scrolls: Dagger fall
8.Heroes of Might and Magic (*New World Computing*)
9.Descent 2 (*Interplay*)
10.Z (*Virgin*)

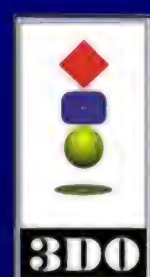
Список самых продаваемых игр в ноябре



1. Z *Virgin*
2. Русская Рулетка *Бука*
3. NHL' 97 *Electronic Arts*
4. MegaRace 2 *Mindscape*
5. Nuke It (дополнительные уровни к Duke Nukem 3D)
6. Command & Conquer *Commemorative Editio*
7. Quake *ID Software*
8. Phantasmagoria *Sierra*
9. Duke Nukem 3D *Apogee*
10. Hardline *Virgin*



1. Tekken2 *Namco*
2. Crash Bandicoot *Sony*
3. Resident Evil *Capcom*
4. Final Doom *Williams*
5. Ridge Racer Revolution *Namco*
6. Die Hard Trilogy *FOX*
7. Fade To Black *EA*
8. NHL Powerplay'96 *Virgin*
9. Andretti Racing *EA*
10. Destruction Derby *Psygnosys*



1. Starfighter *3DO*
2. Casper *Interplay*
3. The Need For Speed *EA*
4. Wing Commander 3 *EA*
5. FIFA Soccer *EA*
6. Captain Quazar *3DO*
7. Killing Time *3DO*
8. Road Rash *EA*
9. Cannon Fodder *Virgin*
10. Battlesport *3DO*



1. Nights *Sega*
2. Sega Rally *Sega*
3. Virtua Fighter 2 *Sega*
4. NHL Powerplay'96 *Virgin*
5. Panzer Dragoon 2 *Sega*
6. Alien Trilogy *Acclaim*
7. Loaded *Interplay*
8. Virtua Fighter Kids *Sega*
9. F1 Challenge *Virgin*
10. Virtua Cop *Sega*

АНКЕТА

1. Имя

2. Возраст ___ лет

3. На какой платформе Вы играете ?

- PC/386
- PC/486
- PC/Pentium
- 3DO
- Saturn PAL
- Saturn NTSC
- Sony PS PAL
- Sony PS US NTSC
- Sony PS Jap NTSC
- Не играю
- Другие

4. Какие статьи этого номера Вы считаете удачными ?

5. Какой номер за 1996 год Вы считаете самым удачным. Почему ?

6. Напишите названия пяти самых любимых игр:

7. Напишите названия 3 игр, выпущенных в 1996 году, которые Вы считаете лучшими:

8. Что бы Вы изменили в журнале ?

9. Где и по какой цене Вы купили этот номер ?

СПАСИБО !

Game Land

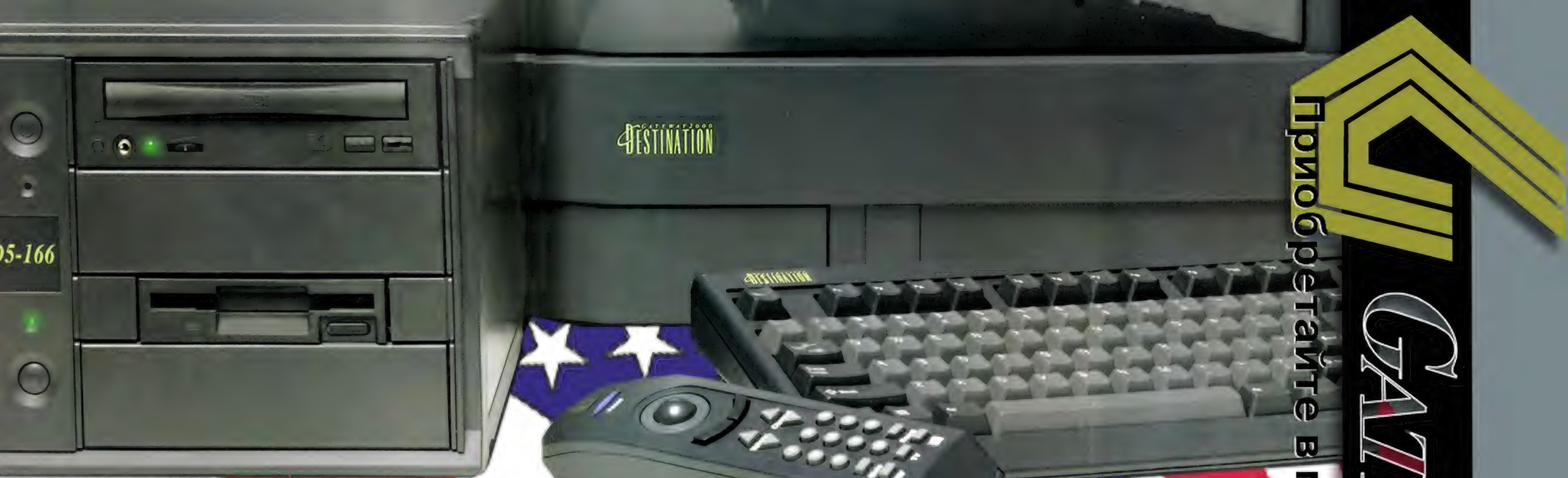
101000, Москва,
Главпочтамт,
а/я 652

Для того, чтобы заполнить и прислать АНКЕТУ, совсем не обязательно участвовать в ВИКТОРИНЕ (смотрите на следующей странице)

Уважаемый Читатель !

Наша цель — сделать журнал, который будет интересен для Вас. И только Вы можете нам помочь. Мы просим Вас заполнить АНКЕТУ и отправить ее по нашему адресу.

Обещаем, что учтем все Ваши пожелания.



Приобретайте в магазинах Game Land

GATEWAY 2000

Professional PC P5-200

Процессор	Pentium 200 MHz
Оперативная Память	32MB SDRAM
Жесткий диск	2,5GB IDE
Кэш	256K SRAM
Шина	PCI
Видео карта	2 MB SGRAM
CD-ROM драйвер	8x EIDE
Звуковая карта	Ensoniq Wavetable Sound Card
Динамики активные	ACS41
Монитор	17'' 0,26 Vivitron
Модем	Telepath 33,6 fax/modem
Системный блок	Tower Case
Клавиатура	104 Keyboard
Мышь	VMicrosoft Mouse 2.0
Операционная система	Windows 95

$4,799

Professional PC P5-133

Процессор	Pentium 133 MHz
Оперативная Память	16MB SDRAM
Жесткий диск	1,2 GB EIDE
Кэш	256K SRAM
Шина	PCI
Видео карта	2MB SGRAM
CD-ROM драйвер	8x EIDE
Звуковая карта	Ensoniq Wavetable Sound Card
Динамики активные	ACS41
Мышь	MS Mouse 2.0
Монитор	15" 0.28 CrystalScan
Модем	TelePath 33,6 fax/modem
Системный блок	Mini Tower Case
Клавиатура	104+ Keyboard
Операционная система	Windows 95

$3,519

Destination D5-166

Процессор	Pentium 166 MHz
Оперативная Память	32 MB EDO DRAM
Жесткий диск	2,5 GB EIDE
Кэш	256K SRAM
Шина	PCI
Видео карта	STB 2MB VRAM с тюнером
Звуковая карта	16-bit Hi-Fi Wavetable Audio Card
CD-ROM драйвер	8x EIDE
Динамики активные	ACS40 и Subwoofer
Мышь	Wireless Mouse remote w/integrated track ball
Монитор	31" VGA
Системный блок	Desktop charcoal-colored Case
Модем	TelePath 28,8 modem
Клавиатура	Wireless Keyboard w/integrated EZ Pad
Операционная система	Windows 95

$6,759



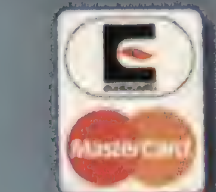












Workstation System XL G6-200

Процессор	Pentium PRO 200 MHz
Оперативная Память	64MB EDO DRAM
Жесткий диск	3,8 GB EIDE
Шина	PCI
Видео карта	Matrox MGA, 2MB WRAM
Звуковая карта	Ensonig Sound Card
Динамики активные	ACS400 w/Subwoofer
Факс/Модем	28800 Telepath
CD-ROM драйвер	8x IDE
CD-Recordable	4x Read/2x Write w/SCSI Controller
Монитор	17" 0.26 Vivitron Sony
Системный блок	Tower Case
Мышь	MS Mouse 2.0
Клавиатура	104+ Keyboard
Операционная система	Windows 95

$5,935

Family PC P5-200

Процессор	Pentium 200 MHz
Оперативная Память	32 MB SDRAM
Кэш	256K SRAM
Жесткий диск	2 GB EIDE
Шина	PCI
Видео карта	2MB MDRAM
CD-ROM драйвер	8x EIDE
Звуковая карта	Ensonig Sound Card
Динамики активные	ACS40
Мышь	MS Mouse 2.0
Факс/Модем	33600 Telepath
Монитор	17" 0.26 Vivitron
Системный блок	Mini Tower Case
Клавиатура	104+ Keyboard
Операционная система	Windows 95

$4,655

ВСЕГДА И ВЕЗДЕ НАСТОЯЩЕЕ АМЕРИКАНСКОЕ КАЧЕСТВО



Nintendo 64 (US/NTSC)

Американская версия самой современной на сегодняшний день телевизионной игровой приставки. 64-х разрядный процессор. В комплекте адаптер на 220В, НЧ кабель, инструкция на русском языке. Без игры. Работает только с мультисистемными телевизорами.

Код: COF4383
Вес: 3500 гр.
Цена: 2475000 руб.

Controller N64

Замечательный аналогово-цифровой джойстик для Nintendo 64. Вы можете выбрать любой из шести доступных цветов: желтый, красный, синий, зеленый, светло и темно серый. Не забудьте указать в бланке заказа, какой цвет Вам нужен.

Код: CCL113
Вес: 300
Цена: 440000 руб.





Sony PlayStation (US/NTSC)

Мощнейшая 32-х разрядная игровая приставка на CD от Sony (американская версия). В комплекте с инструкцией на русском языке, адаптером на 220В, НЧ кабелем и демо-диском. Без игры. Работает только с мультисистемными телевизорами.

Код: COF2386
Вес: 2700 гр.
Цена: 1843000 руб.



Wave Racer 64 (US/NTSC)

Компания Nintendo предлагает игрокам принять участие в гонках на водных мотоциклах. Почувствуйте всю мощь 64-х разрядного процессора, купив эту игру. Превосходная графика, динамизм, азарт реальных гонок — вот что Вы найдете в Wave Racer 64.

Код: CCL114
Вес: 250 гр.
Цена: 605000 руб.

Pilot Wings 64 (US/NTSC)



Этот симулятор полета порадует Вас тщательно проработанной окружающей обстановкой, динамичным полетом и интересным сюжетом. В игре превосходное управление, вызывающее чувство реализма и полной свободы.

Код: COF4386
Вес: 250 гр.
Цена: 605000 руб.



Controller SPS (PAL/NTSC)

Дополнительный джойстик для Sony PlayStation. Подходит как для американской, так для европейской и японской версий приставки. Ни чем не отличается от джойстика, входящего в комплект.

Код: COF937
Вес: 280 гр.
Цена: 275000 руб.



Tekken 2 (US/NTSC)

(Только для американской версии). Сильнейший файтинг от знаменитой Namco.

Код: COF2600
Вес: 115 гр.
Цена: 413000 руб.

Mario 64 (US/NTSC)



Превосходная приключенческая игра для Nintendo 64. Приключения главного героя Марио не оставят равнодушными поклонников красочной реалистичной графики. Полностью трехмерная окружающая обстановка дает игроку полную свободу перемещения.

Код: COF4385
Вес: 250 гр.
Цена: 605000 руб.



Destruction Derby 2 (US/NTSC)

Превосходные гонки на выживание с отличной полностью трехмерной графикой и великолепными спецэффектами.

Код: COF4475
Вес: 115 гр.
Цена: 440000 руб.

Ridge Racer Revolution (US/NTSC)



Для любителей быстрой игры компания Namco выпустила прекрасный гоночный симулятор, в котором Вы найдете весь азарт и динамизм реальных гонок.

Код: COF4090
Вес: 115 гр.
Цена: 413000 руб.

Crash Bandicoot (US/NTSC)



Яркая, красочная платформенная бродилка для маленьких любителей компьютерных игр. Подробней читайте на стр. 82.

Код: COF4314
Вес: 115 гр.
Цена: 413000 руб.

SkyNet



Такого Вы еще не видели. Робот-убийца покруче, чем в Terminator'е. Красочная американская упаковка игры сделает ее хорошим подарком к Новому Году.

Код: CCL117
Вес: 400 гр.
Цена: 385000 руб.

Twisted Metal 2 (US/NTSC)



Продолжение суперпопулярной игры от Sony. Новые средства передвижения, новое оружие и, конечно же, новые герои ждут Вас в этой игре. Подробнее читайте на стр. 95

Код: CCL115
Вес: 115 гр.
Цена: 440000 руб.

Soviet Strike (US/NTSC)



Продолжение отличной серии Strike от компании Electronic Arts. Теперь сражения происходят на территории бывшего СССР. Подробнее читайте на стр. 92.

Код: COF4476
Вес: 115 гр.
Цена: 385000 руб.

Interstate'76



Образы и сюжеты 70-х не умерли. Огромные американские автомобили, длинноногие красавицы в джинсах «клеш», придорожные мотели и, конечно, мафия, погони. Новая игра супер-игра от Activision вобрала в себя все эти образы и теперь предоставляет игроку возможность промчаться по необъятным калифорнийским просторам, сметая все на своем пути.

Код: CCL118
Вес: 450 гр.
Цена: 385000 руб.

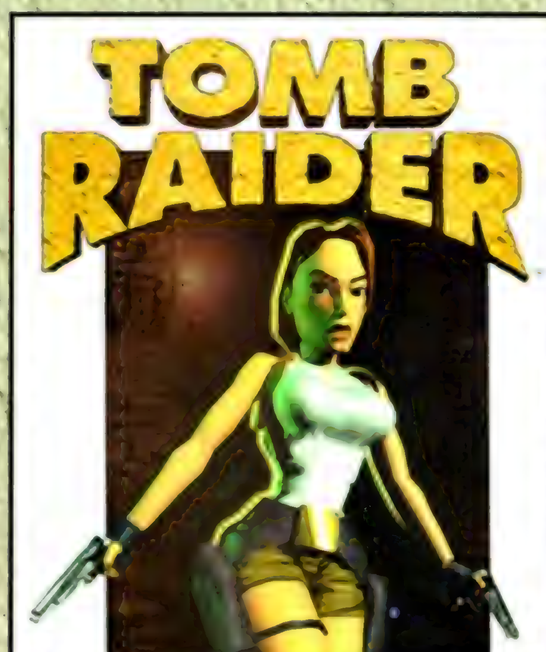
Red Alert



Захватывающая стратегическая игра от компании Virgin, намного превосходящая по качеству Command & Conquer.

Код: COF4376
Вес: 500
Цена: 440000 руб.

Tomb Rider (PC)



Одна из лучших игр на сегодняшний день в жанре приключений. Превосходная графика, необычный сюжет, а главный герой — девушка. Подробней читайте на стр. 26.

Код: CCL116
Вес: 450 гр.
Цена: 413000 руб.

Diablo



Лучшая RPG-игра на сегодняшний день. Вид в три четверти, четкая прорисовка объектов, генератор уровней и интересный сюжет задержат Вас за ней надолго.

Код: COF3830
Вес: 350 гр.
Цена: 413000 руб.

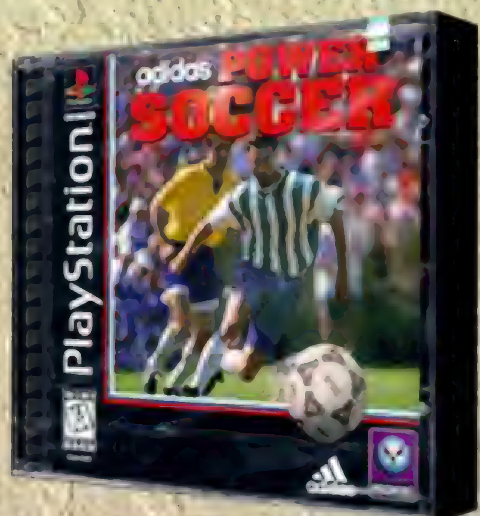
NHL'97



Качественный симулятор хоккея порадует игроков отличной графикой, реальными именами хоккеистов и удобным управлением.

Код: CCL85
Вес: 400 гр.
Цена: 385000 руб.

Adidas Power Soccer (US/NTSC)



Великолепный симулятор футбола от Psygnosis. Удобное многофункциональное управление, реалистичная трехмерная графика, реальные имена футболистов не оставят равнодушными поклонников этого вида спорта.

Код: COF3644
Вес: 115 гр.
Цена: 385000 руб.

NHL Faceoff' 97 (US/NTSC)



Продолжение отличного симулятора хоккея от компании Sony. Все 26 команд НХЛ, великолепная анимация и графика, удобное управление доставят немало приятных минут любителям хоккея. Читайте подробнее на стр. 97.

Код: CCL58
Вес: 115 гр.
Цена: 413000 руб.

Time Commando



Превосходное сочетание двух жанров: приключения и единоборства — это и есть Time Commando. Замечательная графика, захватывающий сюжет — основные достоинства этой игры.

Код: COF3781
Вес: 300 гр.
Цена: 358000 руб.

Последняя дата приема заказов 25 декабря 1996 года.

Телефон для справок:
(095) 288-3218

Game Land Express

Компания *Game Land* осуществляет отправку товаров экспресс-почтой.
Если Вы проживаете в одном из городов, перечисленных в таблице №1, то можете заказать любой из указанных ниже товаров.
Срок доставки – 3 рабочих дня со дня зачисления оплаты. **Гарантия на товар – 6 месяцев со дня отправки**.
Цены, указанные в данном каталоге, действительны только **до 25-го декабря 1996 года**.

Как заказать товар:

1. Выберите интересующий Вас товар и заполните бланк заказа, как показано на рис. 1 (печатными буквами, разборчиво).
2. Обязательно укажите код товара, заказываемое количество, цену, вес.
3. Посчитайте общий вес посылки.
4. По таблице №1 определите, к какой зоне относится Ваш город.
5. С помощью таблицы №2 определите стоимость доставки.
6. Подсчитайте общую сумму денежного перевода, определяемую как стоимость всего заказанного товара плюс стоимость доставки.
7. Занесите все результаты расчетов в бланк заказа.
8. Обязательно укажите свое имя, точный адрес (с индексом) и телефон (с кодом города).
9. Через банк переведите по безналичному расчету общую сумму. Почтовые переводы не принимаются.

Наши банковские реквизиты:

ИЧП «Агарун Компани», ИНН 7729124600, расчетный счет 3851009, «Столичный Банк Сбережений», кор/счет 161706 в РКЦ ГУ ЦБ г.Москвы, МФО 201791.

10. Заполненный бланк заказа (можно ксерокопию) и копию квитанции об оплате (можно ксерокопию) отправьте по адресу:

101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652.

Для скорейшего выполнения заказа Вы можете отправить заказ и квитанцию по факсу **(095) 926-58-00**.

ЦЕНЫ КАТАЛОГА GameLand Express МОГУТ НЕ СОВПАДАТЬ С ЦЕНАМИ В МАГАЗИНАХ GameLand.

Таблица 1
СПИСОК ГОРОДОВ

Азов 1
Аксай (Ростовская обл.) 1
Алма-Ата 3
Апатиты 1
Армавир 1
Архангельск 5
Ашхабад 3
Баку 2
Батайск 1
Батуми 5
Бердск 5
Бишкек 3
Владивосток 4
Дзержинск 1
Днепропетровск 5
Донецк 5
Душанбе 3
Екатеринбург 2
Ереван 5
Запорожье 5
Казань 1
Калининград 1
Кандалакша 1
Караганда 5
Кемерово 3
Киев 5
Кишинев 5
Краснодар 1
Кутаиси 5
Липецк 1
Львов 5
Майкоп 1
Минск 1
Москва 0
Московская область
(город уточнить по телефону) 5
Мурманск 1
Набережные Челны 5
Находка 4
Н.Новгород 1
Николаев 5
Новокузнецк 3
Новороссийск 1
Новосибирск 3
Новочеркасск 1
Одесса 5
Оренбург 1
Пятигорск 1
Ростов-на-Дону 1
Санкт-Петербург 0
Самара 1
Сочи 1
Ставрополь 1
Таганрог 1
Ташкент 3
Тбилиси 2
Темиртау 5
Тирасполь 5
Тольятти 1
Томск 3
Туапсе 1
Уфа 2
Хабаровск 4
Харьков 5
Южно-Сахалинск 5

Таблица 2
СТОИМОСТЬ ДОСТАВКИ

Отправка весом не более, гр	ЗОНЫ 0 Руб.	1 Руб.	2 Руб.	3 Руб.	4 Руб.	5 Руб.
1000	55.000	96.250	110.000	123750	137.500	170.500
2000	55.000	104.500	121.000	137500	159.500	203.500
3000	55.000	112.750	132.000	151.250	181.500	236.500
4000	55.000	121.000	143.000	165.000	203.500	264.000
5000	55.000	129.250	154.000	178.750	225.500	291.500
6000	55.000	137.500	165.000	192.500	247.500	319.000
7000	55.000	145.750	176.000	206.250	269.500	346.500
8000	55.000	154.000	187.000	220.000	291.500	374.000
9000	55.000	162.250	198.000	233.750	313.500	401.500
10000	55.000	170.500	209.000	247.500	335.500	429.000
11000	110.000	178.750	220.000	261.250	357.500	456.500
12000	110.000	187.000	231.000	275.000	379.500	484.000
13000	110.000	195.250	242.000	288.750	401.500	511.500
20000	110.000	253.000	319.000	385.000	555.500	–
30000	110.000	335.500	429.000	522.500	775.500	–
40000	110.000	418.000	539.000	660.000	995.500	–
50000	110.000	500.500	649.000	797.500	1.215.500	–
60000	110.000	583.000	759.000	935.000	1.435.500	–

БЛАНК ЗАКАЗА

Код товара	Наименование (сокращенно)	Вес 1 шт., гр	Количество, штук	Цена, тыс.руб.	Общий вес, грамм	Сумма, тыс.руб.
Общее количество, штук						
		Общий вес посылки, грамм				
Дата перевода денег			СТОИМОСТЬ ТОВАРА, тыс.руб.			
			Стоимость доставки, тыс.руб.			
			Стоимость посылки с доставкой, тыс.руб.			
			Номер платежного поручения или квитанции об оплате			

АДРЕС ЗАКАЗЧИКА

Почтовый индекс:

Страна:

Город :

Улица: Дом: Квартира:

Телефон (с кодом города):

Фамилия: Имя:

Мы советуем:

1. Прежде чем оформлять заказ, подробно прочитать все правила его оформления и убедиться, что Ваш город указан в таблице №1.
2. Чтобы избежать ошибок при заполнении бланка, советуем сделать несколько ксерокопий и заполнять одну из них. Копии бланка могут понадобиться Вам при оформлении других заказов.
3. Проверьте правильность заполнения бланка заказа. На нем не должно быть ни одной незаполненной графы.
4. При переводе денег пользуйтесь услугами надежных и проверенных банков. Мы не рекомендуем переводить деньги через «Сбербанк», советуем делать это только в исключительных случаях.
5. Заказы на товар из таблицы N3 и таблицы N4 делайте на разных бланках.
6. По всем вопросам контактируйте с нами по телефону **(095) 288-32-18** или по факсу **(095) 926-58-00**.
7. Обратите внимание на то, что заказываемый товар может не подойти Вам по каким-либо техническим показателям. В таком случае мы не сможем принять товар обратно.

Возможные проблемы:

1. Неправильное заполнение бланка заказа.
2. Заказ сделан после 25-го декабря 1996 года.
3. Заказ товаров в город, которого нет в таблице №1.
4. Неточный расчет суммы оплаты.
5. Заказ товара, неуказанного в Game Land Express.
6. При отправке товара за пределы России могут возникнуть проблемы с прохождением таможенной границы. Game Land Express не отвечает за таможенные правила государства, где находится заказчик. Для консультации о растаможивании товара обращайтесь в местный офис UPS, а для городов пятой группы - в офис DHL.
7. При гарантийной замене товара Game Land Express оплачивает только пересылку отремонтированного или замененного товара из Москвы в город заказчика.

Рисунок 1

ПРИМЕР ЗАПОЛНЕНИЯ БЛАНКА ЗАКАЗА

Код товара	Наименование (сокращенно)	Вес 1 шт., гр	Количество, штук	Цена, тыс.руб.	Общий вес, грамм	Сумма, тыс.руб.
3148	Sex Guide	400	1	495	400	495
3994	Русская Рулетка	350	2	137,5	700	275
4228	Z	450	1	357,5	450	357,5
Общее количество, штук			4			
		Общий вес посылки, грамм			1550	
Дата перевода денег		20.10.96	СТОИМОСТЬ ТОВАРА, тыс.руб.			1127,5
			Стоимость доставки, тыс.руб.			55
			Стоимость посылки с доставкой, тыс.руб.			1182,5
			Номер платежного поручения или квитанции об оплате		48/54	

АДРЕС ЗАКАЗЧИКА

Почтовый индекс: 198500

Страна: Россия

Город : Санкт-Петербург

Улица: Вознесенский пр-кт Дом: 10 Квартира: 23

Телефон (с кодом города): 812 1325476

Фамилия: Иванов Имя: Владимир

В следующем номере:



Эксклюзивная информация о Soviet Strike. Два взгляда на DOOM. «Русская волна». Internet играющий





Fate, KKnD, G.A.G., POD ...
и другие игры для PC









Тактика прохождения Red Alert, Pandora Directive, Fade to Black ...
и другие секреты для PC и мультимедийных систем



Wave Race 64, Resident Evil 2, NHL Face Off '97 ...
и другие игры для 3DO, Nintendo 64, Sony PlayStation и Sega Saturn





Ответы на письма читателей...
подсказки по прохождению игр, интересные письма, читательский Хит-Парад

А ТАКЖЕ: *мультимедиа-энциклопедии, путешествия по Internet'у, «игровое железо» и многое другое*

Журнал
СТРАНА ИГР
Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер **014416** от **31.01.96**

Учредитель:
ИЧП «Агарун Компани»

Издатель:
ИЧП «Агарун Компани»

Редакторы:
Оксана Донская, Борис Романов

Корреспондент в США:
Владислав Пискунов

Дизайн Обложки:
Антон Шилкин

Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:
Антон Шилкин, Сергей Лянге, Леонид Андруцкий, Катя Кербель, Виктор Жилин

Корректор:
Денис Давыдов

Для Писем:
101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652

Рекламная служба и служба распространения:
Тел: 124-0402
Факс: 125-0211

Web-Site:
www.gameland.ru

E-mail:
gameland@glas.apc.org

Техническая поддержка:
Денис Конященко, Борис Скворцов, Ерванд Мовсисян, Альбина Агарунова

Вывод на пленки осуществлен при технической поддержке **Бизнес Класс**

Телефоны распространителей:

Москва:
«Глобус» — 240-7405
«Логос-М» — 200-2122
«Люкс-Пресс» — 270-5971
«Маарт» — 128-9904, 128-9980
«МетроПресс» — 270-0703
«Ода» — 200-2328
«Сегодня-Пресс» — 252-4661
АО Роспечать — 195-6625
Игорь Юрченко — 396-6712

Санкт-Петербург:
(812) 277-4571, 966-2846

Алма-Ата:
Владислав Любчанский — (3272) 44-72-89

Тираж 29 000 экземпляров
Цена договорная



Отпечатано в типографии компании ScanWeb (Финляндия)

Подписной индекс: 88767 по каталогу АРЗИ

GAMELAND Magazine
Publisher — **Agaroun Company**, Moscow, Russia
Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with
GameLand (N.Y.) **Inc**.
Phone: (212) 244-2833
Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland, **ScanWeb Company**





Game Land



Москва: ул. Новый Арбат, д. 15



Москва: с/к «Олимпийский», 8 подъезд



Санкт-Петербург: Невский проспект, д. 135

Телефон: (095) 288-3218
Факс: (095) 956-5800
e-mail: gameland@glas.apc.org
web-site: http://www.gameland.ru
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652